BREVE HISTORIA de la...

FANTASÍA

Silvia Pato



Adéntrese en el maravilloso mundo de los géneros fantásticos (cómic, literatura, cine, videojuegos). Un viaje apasionante por la historia de la fantasía, sus mitologías, cosmogonías y fabulosas aventuras pobladas de seres prodigiosos y mágicos. Desde los ogros, dragones, brujas, elfos y vampiros hasta el manga, los estereotipos fantásticos actuales y el realismo mágico

nowtilus
saber

BREVE HISTORIA
DE LA FANTASÍA

BREVE HISTORIA
DE LA FANTASÍA

Silvia Pato



Colección: Breve Historia
www.brevehistoria.com

Título: *Breve historia de la fantasía*
Autor: © Silvia Pato

Camino de los Vinateros 40, local 90, 28030 Madrid
www.nowtilus.com

Elaboración de textos: Santos Rodríguez

Diseño y realización de cubierta: Universo Cultura y Ocio
Imagen de portada: *Fantasía, Hermosa, Salida del sol*. Imagen de peter_pyw procedente de Pixabay (https://pixabay.com/es/fantas%C3%ADa-hermosa-salida-del-sol-3077928/)

ISBN edición digital: 978-84-1305-022-5
Fecha de edición: febrero 2019

Depósito legal: M-1925-2019

Índice

Introducción

Cuando se emprende la tarea de afrontar un ensayo sobre un género literario denso, longevo y fascinante como el fantástico, la mayor dificultad que se presenta consiste en delimitar un tema que arrastra a la curiosidad más acuciante a aquel que pretende conocer algo más de aquello que le apasiona.

Como resultado, uno se reconoce obligado a disponer, antes o después, de ciertos límites para no caer en disertaciones infinitas y esperar así que el lector interesado pueda embarcarse en su propia aventura. Por ese motivo, a lo largo de estas páginas, únicamente se citarán o esbozarán los argumentos de unos libros que, ante todo, merecen ser leídos.

Los prejuicios, los estereotipos y los convencionalismos no serán buenos compañeros de viaje, aunque la literatura fantástica haya sido culpable, en ocasiones, de alimentar muchos de ellos. De hecho, podría creerse que son escasas las obras dignas de mención que conforman una categoría literaria que, por lo demás, suele ser denostada en ciertos círculos; sin embargo, esa idea no deja de ser errónea.

Muchas son las obras recomendables que se pueden mencionar en torno a la fantasía, aunque en estas páginas solo repararemos en algunas de ellas, seleccionadas desde un punto de vista subjetivo; al fin y al cabo, todo ensayo lo es. Así pues, un sinfín de novelas sin nombrar y de autores sin citar han quedado fuera de este recorrido; pero la pretensión de estas líneas no es redactar una historia exhaustiva sobre la literatura fantástica, sino esbozar su amplio desarrollo histórico de forma breve, con el fin de provocar el interés por el género e intentar comprender qué ha pasado a lo largo de los siglos para que haya evolucionado como lo ha hecho en España.

En este marco literario, la temática central es la literatura fantástica de Occidente, aunque se ha abordado de forma sucinta el universo de los cómics, el cine y los videojuegos, materias imprescindibles para un conocimiento profundo del género. Además, se ha optado por utilizar en todo momento el término «fantasía», en lugar de *fantasy*, aun cuando en numerosas ocasiones nos encontremos con el uso de este último entre los aficionados. Después de todo, no parece lógica la utilización de una acepción anglosajona, en lugar de otra que ya existe en nuestro idioma, si lo que pretendemos es superar los complejos que la infravaloran en esta tierra nuestra. Desengañémonos: un extranjerismo no va a concederle mayor dignidad. Somos los lectores los que debemos reivindicar su valía, los que debemos mostrarnos críticos con su bibliografía y los que debemos ir más allá de sus páginas.

Con estas premisas, y tomando como hilo conductor la consideración y difusión del género fantástico, se aborda una historia de la fantasía que nos conduce desde los antiguos mitos hasta finales del siglo XX. La delimitación cronológica, en una obra que se encuentra en constante revisión y crecimiento, viene establecida por la perspectiva necesaria a la hora de tratar obras que quedan constituidas como referentes más allá de las modas o las exitosas adaptaciones televisivas del momento. Por este motivo, se ha decidido finalizar el recorrido con dos de las series literarias más emblemáticas: *Dungeons & Dragons* y *Harry Potter*, las cuales han sufrido todo tipo de acusaciones, además de haber saboreado las mieles del éxito y contar con legiones de seguidores.

Toda esta inmersión en la historia de la fantasía va dirigida tanto a los lectores amantes del género que esperen aprender y descubrir más sobre él, como a aquellos otros que, sin apenas conocerlo o desconociéndolo por completo, sientan curiosidad e interés por una temática que mueve pasiones y que todavía no acaban de comprender. Estos últimos, de seguro, descubrirán que han leído más obras fantásticas de las que creían, pero jamás se les habría ocurrido catalogarlas como tal pues, en la mayoría de los casos, la palabra maldita fue borrada de sus descripciones. Pero no solo a ellos se les abre la puerta hacia el mundo de lo fantástico y lo maravilloso en estas páginas. Este ensayo también se dirige a investigadores y académicos, que encontrarán en él una fuente de información para profundizar, desde un punto de vista especializado, en una materia fascinante y desconocida todavía por muchos. El número de estudios y de obras académicas en España sobre el tema de la fantasía, ya sea desde un punto de vista general o tomando como centro de interés a algunos de sus autores, obras o condicionantes históricos, psicológicos, pedagógicos y sociológicos, aunque ha ido en aumento en las últimas décadas, todavía queda muy lejos del estatus que ha alcanzado en el mundo académico anglosajón. Allí, obras como *El señor de los anillos* y *Harry Potter* forman parte de los planes de estudio sin que nadie se rasgue las vestiduras por ello. Se espera ofrecer así un puente entre los lectores y los investigadores que deseen tirar de alguno de los muchos hilos que se asoman en las numerosas madejas que conforman la obra. La estructura del presente ensayo se ha concebido tomando como base esa idea.

1

Fantásticos orígenes literarios

UN PASADO MITOLÓGICO

Desde el principio de los tiempos, lo fantástico ha formado parte de la historia de la humanidad. Las diferentes culturas de las más diversas sociedades se servían de lo imaginario para explicar aquellos sucesos que no comprendían; un conjunto de mitos que recogían relatos repletos de magia y poderes sobrenaturales, sobre divinidades, seres fantásticos y humanos, que parecían impregnarlo todo.

Así pues, no es de extrañar que algunos de los primeros documentos escritos en la Antigüedad, que han llegado hasta nosotros, sean de carácter mitológico. Este es el caso del *Gilgamesh*, que contiene los orígenes de historias tales como los doce trabajos de Hércules o el diluvio universal. En este poema sumerio, los súbditos del despótico Gilgamesh, rey de Uruk, ruegan a los dioses para que les envíen un adversario que venza al monarca.

Estos, accediendo a sus demandas, mandan a Enkidu, quien se convertirá, contra todo pronóstico, en compañero de aventuras del rey. Será tras la muerte de Enkidu cuando Gilgamesh emprenda un viaje en busca del secreto de la inmortalidad, durante el cual conocerá a Utnapishtim, inmortal que le contará la historia del diluvio universal.

Por su parte, los clásicos occidentales del género épico, protagonizados por emblemáticos héroes, impresionantes dioses y numerosos elementos fantásticos, se gestaron a orillas del Mediterráneo, al amparo de las mitologías griega y romana.

En la Antigua Grecia, donde los mitos también servían para reafirmar los principios sociales y las creencias morales de la sociedad frente a los bárbaros, se adoptaban con frecuencia criaturas míticas y fabulosas de otras culturas y se les otorgaba un aspecto más elegante, tal y como sucedió con quimeras, arpías y gorgonas. En aquel entonces, Homero escribió la *Ilíada*, poema sobre el décimo año de la guerra de Troya, también conocida por el nombre de Ilión, de donde deriva el título de la obra; y la *Odisea*, donde narra el viaje de regreso al hogar, después de la contienda, del héroe griego Odiseo, cuyo nombre latino era Ulises.

Las aventuras de Ulises, sus míticos encuentros con el cíclope, las sirenas, Circe y la eterna espera de su esposa Penélope han convertido la inteligencia, la sagacidad y las hazañas del héroe griego en uno de los más importantes referentes literarios. Su vuelta a casa es una lectura obligada para todos los amantes de los libros, las aventuras y la fantasía. Resulta un tema recurrente que asoma en muchas de las novelas modernas del género. No es para menos. Podría decirse que el padre de Telémaco fue el primer protagonista literario enteramente humano, con todas las debilidades y fortalezas que ello conlleva.

La épica continuó floreciendo en la Antigua Grecia con otras obras, como *Los trabajos y los días* de Hesíodo; aunque, sin duda alguna, la obra de Homero ha sido la más influyente y laureada de las que han llegado hasta nosotros. Sin embargo, no podemos ignorar que no solo de versos vivieron los antiguos.



Circe ofrece la copa a Odiseo (1891), de John William Waterhouse. Óleo sobre lienzo en el que la hechicera Circe ofrece a Ulises una copa mientras sostiene su vara en la otra y embruja a su tripulación. La imagen del héroe puede contemplarse en el espejo que hay tras ella.

Cuando se habla de las fuentes de las que se nutre la fantasía moderna, es frecuente hacer referencia exclusivamente a esos poemas épicos que cuentan las gestas de grandes héroes e ignorar las obras en prosa que, sin resultar en modo alguno realistas, también contaban en sus tramas con magia, animales fantásticos y todo tipo de seres fabulosos. Por todo ello, vale la pena recordar que en la Antigua Grecia tuvo su origen la fábula occidental y Esopo se considera uno de los primeros prosistas griegos de ficción. Sus fábulas se caracterizaban por su fin didáctico y estaban basadas en relatos populares protagonizados por animales, como *El cuervo y la zorra* o *La cigarra y la*

hormiga. Además, aparecieron novelas como *Las increíbles maravillas de allende Tule*, del escritor griego Antonio Diógenes, donde se relata uno de los primeros viajes fantásticos a la Luna. Desgraciadamente, de la obra de Diógenes solo ha llegado hasta nosotros el resumen realizado por el patriarca Focio de Constantinopla en el siglo IX.

La literatura romana asimiló los modelos de la griega y, en lo que respecta a la épica, alumbró grandes clásicos como la *Eneida* de Virgilio, donde se narra el viaje de Eneas desde la destruida Troya hasta Italia; o las *Metamorfosis* de Ovidio, quince libros en los que se recogen más de doscientas leyendas de héroes y personajes mitológicos. Por lo que respecta a la prosa, su cultivo dio lugar a obras como el *Satiricón* de Petronio, que pretendía parodiar la *Odisea* de Homero a través de las aventuras de Encolpio y su amante Gitón, intercalando cuentos narrados por distintos personajes entre los que encontramos brujas maléficas y algún hombre lobo. Por su parte, el abogado y escritor Plinio el Joven, autor de diez libros de cartas y del *Panegírico de Trajano*, escribió el primer relato de fantasmas que se conoce, ambientado en una casa encantada en Atenas.

Toda esta prosa, carente de héroe aguerrido que salva el mundo, pero dotada de cierto componente fantástico o maravilloso, también tuvo su reflejo en *El asno de oro* de Apuleyo. La novela, que en un principio se tituló *La metamorfosis*, sigue las desventuras de Lucio, convertido en asno en un viaje a Tesalia. Esta historia, salpicada de magia y brujería, fue utilizada por Apuleyo como metáfora social de su época para remover las conciencias de la sociedad en la que vivía, tal y como harían en un futuro los escritores del siglo XVIII.

Pero si hay un prosista de aquel entonces que destaca entre todos los demás, nombrado hasta la saciedad por los amantes de la ciencia ficción y ninguneado en demasiadas ocasiones por algunos libros de texto, es Luciano de Samósata.

Luciano fue un prolífico autor, abogado y escultor que escribió la imprescindible obra *Relatos verídicos*, traducida en ocasiones como *Historias verdaderas*. Tradicionalmente, *Relatos verídicos* está dividida en dos libros. En el primero, Luciano comienza haciendo una defensa de la literatura de evasión y advierte que todo lo que va a contar es completamente irreal. Relata un viaje, protagonizado por él y cincuenta compañeros suyos, a bordo de una

embarcación que parte de las Columnas de Heracles hacia el Océano de Occidente. Durante el trayecto, una tempestad los conduce a la isla de las Vides, donde las cepas, formadas en su parte superior por mujeres perfectas, intentarán atrapar y seducir a los viajeros, que huirán y llegarán hasta la Luna. Allí conocerán al rey Endimión, en guerra contra los habitantes del Sol a causa de un territorio que desean colonizar: la Estrella de la Mañana. El viaje continuará hasta amerizar de nuevo en la Tierra, con tan mala fortuna que la nave será engullida por una ballena, donde finalizará este primer libro.

El libro segundo prosigue con las aventuras de los viajeros desde la muerte de la ballena. Así, irán a la isla de los Dichosos, donde Luciano se encontrará con Homero y con Pitágoras de Samos, presenciará los Juegos Mortuorios, presididos por Aquiles y Teseo, y Odiseo le dará, a escondidas de Penélope, una carta para Calipso. Los aventureros entregarán ese mensaje y alcanzarán la isla de la Hechicería, habitada solo por mujeres que hablan griego y que esconde alguna que otra sorpresa. Así, Luciano de Samósata se convierte con esta obra en una fuente indispensable a la que siempre vale la pena volver.

EL ALBOR DE LA BATALLA

Pese a todo ese panorama de la Antigüedad, los libros, objetos siempre susceptibles de ser atacados, no se libraron de ello. Si bien es cierto que aún habrían de transcurrir varios siglos antes de que instituciones como la Inquisición se erigieran como guardianes de la cultura, provocando heridas irreparables en las bibliotecas de la época, también lo es que el cristianismo no fue el primero en arremeter contra las historias que no le convenían.

Antes y después, la letra escrita ha resultado ser presa fácil y, más tarde o más temprano, las historias maravillosas han sido pasto predilecto de las llamas. La cuna de Homero no fue ajena a los movimientos de aquellos que pretendían reprimir y controlar la imaginación del hombre. Incluso Platón, en sus famosos *Diálogos,* prohibía en su República la entrada a todos los poetas. El filósofo consideraba que la escritura y los libros eran culpables de la

pérdida de memoria de los hombres, pues estos dejaban de necesitarla al plasmarlo todo por escrito. En la República platónica únicamente podrían contarse las historias que dignificaran y trataran adecuadamente a los dioses, a quienes consideraba incapaces de cometer actos malignos, y solo se admitirían los himnos a las deidades y los elogios a los héroes.

El Imperio romano, además de heredar los mitos griegos, asimiló muchos otros al expandir sus territorios. Como consecuencia, han llegado a nuestros días historias que, hasta entonces, solo habían circulado de forma oral, como las de la mitología celta. Los celtas transmitían sus conocimientos oralmente de generación en generación, en los que abundaban las historias sobre hadas, espíritus, monstruos, dioses y gigantes, en un tiempo en el que los narradores se establecían por el continente europeo plagando sus leyendas de héroes, brujas, hombres lobo, vampiros y dragones. Sin embargo, a pesar de esa difusión y asimilación de otras culturas, el Imperio también fue ejemplo de la intolerancia humana. Augusto destruyó numerosas obras griegas y romanas que no eran de su agrado y protagonizó una de las primeras quemas públicas de libros desde la fundación de Roma.

Durante los siglos III y IV, el desinterés de los cristianos hacia la literatura pagana provocó que muchas obras se perdieran en el abismo del tiempo. Las antiguas culturas fueron tildadas de primitivas, nocivas y supersticiosas; los druidas fueron perdiendo su poder y sus conocimientos, eran adaptados a las nuevas creencias. Así, muchos de aquellos mitos derivaron en leyendas.



San Jorge y el dragón de Raphael (c. 1506). La leyenda del dragón se popularizó durante el siglo IX *por toda Europa, por lo que son numerosos los países, ciudades y comunidades que tienen a este santo como su patrón.*

Como consecuencia, las tradiciones paganas se combinaron con las costumbres cristianas para captar nuevos fieles. Los héroes protagonistas de las antiguas historias se convertían en santos, las sacerdotisas de los antiguos cultos eran calificadas de brujas. La adoración a la madre tierra se consideraba pura herejía. Al fin y al cabo, los santos hacían milagros, no magia, tal y como se mostraba en narraciones como *La vida de san Jorge*, donde el santo liberaba a los habitantes de la ciudad de Silene de un temible dragón al que ofrecían sacrificios humanos.

La utilización interesada de los mitos y tradiciones se ensañó especialmente en la actitud del nuevo credo frente a las mujeres. Las sacerdotisas de los cultos a la Tierra o a la Luna fueron acusadas de brujería. Mientras, se atemorizaba al pueblo repitiendo cosas como que herejes, hechiceros, ladrones y prostitutas se transformarían en vampiros al fallecer. Esta asimilación de los antiguos cultos por parte de la nueva creencia religiosa se refleja claramente en *Beowulf*, un poema épico anglosajón anónimo, escrito entre los siglos VIII y XI, en el que se combina el paganismo de la epopeya germánica con la adoración al dios cristiano.

La historia de *Beowulf* se inicia con el funeral naval del rey danés Scyld Scefing, para centrarse a continuación en los ataques que está sufriendo en su castillo el rey Hrothgar por parte de un monstruo: Grendel. Músicos y poetas cantan la desgracia del monarca. Años después, Beowulf, sobrino de Hygelac, rey de los geatas, parte con catorce hombres para acabar con ese ser. Una noche, el monstruo acude y, tras luchar cuerpo a cuerpo con él, Beowulf le arranca un brazo y Grendel huye. Al día siguiente, durante la celebración de la victoria, irrumpe en la sala de festejos la madre de Grendel y asesina al consejero del rey. Beowulf encuentra el refugio de los monstruos y, tras matarlos a ambos, regresa a su tierra donde reinará durante cinco décadas. Su reino se verá asolado entonces por los ataques de un dragón al que deberá enfrentarse. La historia termina con el funeral naval del propio Beowulf que evoca el inicio del poema.

Esta conjunción de culturas y credos no se produjo por igual en todo el territorio europeo. Los lugares a los que el cristianismo tardó más tiempo en llegar atesoraron sus tradiciones de modo más fiel, como es el caso de Islandia, donde la nueva religión no fue predominante hasta el siglo XI. Allí se difundió sin ser contraria a las antiguas creencias, tal y como sucedió en otros lugares de Europa. Desde tiempos inmemoriales, los islandeses habían sido aficionados a contar historias con maestría, favorecidos por un territorio donde escaseaba el material para otro tipo de arte y en el que el tiempo obligaba a pasar largas veladas junto al fuego. Las recopilaciones literarias de la mitología nórdica, agrupadas bajo el título de *Eddas*, son fiel reflejo de ello.

La *Edda mayor* o *Edda poética*, de autoría anónima, está compuesta por treinta y cinco cantos sobre dioses y héroes legendarios como Odín o Thor, correspondientes al período comprendido entre los siglos IX y XIII. Sin embargo, la *Edda menor*, del islandés Snorri Sturluson, escrita hacia el año 1220, constituye un manual en prosa para poetas que recoge la cosmogonía de la mitología escandinava.

Además de las *Eddas*, que han sido fuente de inspiración inagotable para autores de fantasía como J.R.R. Tolkien o Poul Anderson, la literatura islandesa puede presumir de haber sido una de las precursoras de la novela moderna a través de las sagas.

Las sagas son relatos en prosa, escritos en islandés, entre los siglos XII y XIV, que se extendieron por el norte de Europa y que contaban con una temática diversa. Sin duda alguna, la más conocida de todas ellas es la saga de los Volsungos, versión arcaica del famoso *Cantar de los Nibelungo*s, poema épico medieval que aglutina leyendas germánicas, nórdicas y mitos extraídos de la *Edda mayor*.

El *Cantar de los Nibelungos* narra las aventuras de Sigfrido, un caballero dotado de invulnerabilidad, gracias a haberse bañado en la sangre de un dragón, salvo en una parte de su piel que quedó tapada por la hoja de un árbol. El héroe, en la corte de los burgundios, le pide al rey Gunter la mano de su hermana Krimilda. Como condición para dársela, el monarca le ruega que lo ayude a conquistar a Brunilda, la reina de Islandia. El caballero accede y, ya en la isla, se viste con una túnica que le hace invisible y ayuda a Gunter a pasar las pruebas que la regente le impone hasta que consigue casarse con ella. A su vez, Sigfrido contrae matrimonio con Krimilda. Pero tiempo después, Brunilda se entera del engaño al que fue sometida y ordena asesinar a Sigfrido tras descubrir su punto débil. Años más tarde, la viuda Krimilda se casa con Atila y ejecuta su venganza. Mueren numerosos combatientes de ambos bandos y ella misma decapita a su hermano. Coloquialmente, podría decirse que en *El Cantar de los Nibelungos* no queda vivo ni el apuntador.

2

Fantasía medieval

En la Europa medieval, la poesía épica constituía una de las más importantes manifestaciones literarias. En una sociedad donde gustos, aficiones y formas de vida se tocaban, los poemas circulaban por todas partes. Después de todo, una de las prácticas de ocio más frecuente por aquel entonces consistía en escuchar a los narradores, juglares y trovadores que recorrían los territorios deteniéndose en pueblos y castillos o participando en todo tipo de festejos. Las obras más extensas se recitaban por fragmentos que se interrumpían para pedir dinero. Tal era su maestría que suspendían las tramas cuando alcanzaban su punto álgido con la intención de dejar a la gente en vilo hasta el día siguiente. Los artistas medievales ya sabían utilizar de forma muy inteligente la fórmula del «continuará».

Debido al servicio que todos ellos prestaban a una audiencia a la que necesitaban complacer, motivados por sus propias necesidades pecuniarias, las narraciones se encontraban expuestas continuamente a modificaciones, ajenas a las autorías y fieles al gusto del público, por lo que no contarían con estructuras cerradas hasta que no comenzaron a plasmarse por escrito. Fue así

como florecieron en la Francia del siglo XII los cantares de gesta.

Los cantares de gesta, historias heroicas en verso que exaltaban las hazañas de sus protagonistas, pronto se convirtieron en los predilectos del gran público. Los juglares se encargaban de difundirlos por todos los países a través de los caminos de peregrinación y las rutas de los cruzados. El éxito y la abundancia de toda esta épica, de gran variedad temática, hace posible agrupar tradicionalmente las historias que circulaban en la época en tres grandes ciclos: la materia de Roma, la materia de Francia y la materia de Bretaña.

LA MATERIA DE ROMA

La materia de Roma, inspirada en las obras de Homero, Virgilio y Ovidio, aglutinaba historias protagonizadas por personajes legendarios como Alejandro Magno y por ciudades como Tebas y Troya, respecto a la cual destaca *Le Roman de Troie* de Benoît de Sainte-Maure.



Folio 45v del *Libro de Alexandre* (códice del siglo XIV) en la Biblioteca Nacional de España. En él se representa a Alejandro Magno entre sus soldados, vestidos con cotas de malla. Alejandro es uno de los protagonistas de la materia de Roma.

La destrucción y asedio de Ilión fue un tema recurrente en la literatura medieval. La combinación de guerra, amor y la caída de la ciudad histórica supuso una fuente inagotable de inspiración para los creadores de la época. Será, sin embargo, en las obras catalogadas dentro de la materia de Francia y de la materia de Bretaña donde encontraremos los grandes referentes del género fantástico moderno.

La materia de Francia

La materia de Francia, también llamada ciclo carolingio, estaba constituida por las historias sobre Carlomagno y los doce pares de Francia, presentes en casi toda la epopeya francesa. Tanto es así que se encuentra bajo este epígrafe el más importante de los cantares de gesta conservados: *El cantar de Roldán* (*Chanson de Roland*).

El cantar de Roldán está inspirado en los acontecimientos históricos acaecidos durante la batalla de Roncesvalles en el año 778, cuando Carlomagno, después de haber acudido a Zaragoza en calidad de aliado de ciertos príncipes sarracenos del norte de España, regresaba con su ejército a través de los Pirineos. Los gascones destruyeron entonces su retaguardia y mataron a gran parte de sus tropas, incluido Roldán, prefecto de la marca de Bretaña. Aunque la obra está basada en acontecimientos históricos, se narra de forma heroica y legendaria, de manera que la emboscada se convierte en un ataque de cuatrocientos mil sarracenos y un treintañero Carlomagno en un anciano emperador que regresa de conquistar toda España después de siete años.

Tal fue el éxito del poema que muchos de sus personajes, como Roldán, su amigo Oliveros, Ogier o Godofredo de Anjou servirían de base para muchos otros cantares, romances y novelas que se escribirían desde entonces. Uno de los más célebres fue el *Cantar de Renaud de Montauban*, cuyo texto más antiguo es *Les Quatre Fils Aymon ou Renaut de Montauban*, donde se cuenta

el enfrentamiento de Carlomagno con los hijos de su vasallo Aymon, después de que uno de ellos matara a un sobrino suyo. Los vástagos de Aymon huyen de la corte y viven todo tipo de aventuras hasta que se refugian en el castillo de Montauban. Cuando Carlomagno los descubre, sitia el castillo, pero los hermanos roban con la ayuda de los encantamientos del hechicero Maugís las espadas de Roldán, de Oliveros y de Ogier, quienes forman parte del séquito del emperador. Renaud llega a un acuerdo con este y se marcha como peregrino a Tierra Santa.

Por su parte, el *Cantar de Huon de Bordeaux* sigue los avatares de Huon, caballero que, tras una revuelta, mata al hijo de Carlomagno. Para que el emperador lo perdone, tiene que superar una serie de pruebas en Babilonia: matar al primer pagano que se encuentre en el palacio, dar tres besos a la hija del emir y arrancar a este las barbas y varios dientes para entregárselos a Carlomagno. Huon inicia su viaje y llega al reino fantástico de Oberón, un geniecillo hijo de Julio César y el hada Morgana que reina en un bosque encantado donde realiza todo tipo de maravillas. Oberón toma afecto al caballero y le regala un cuerno, diciéndole que acudirá en su ayuda cuando lo haga sonar. El héroe vive desde entonces diversas aventuras en las que tiene que soplar el cuerno para pedir auxilio, tras lo cual aparece siempre el enano con cien mil hombres.

La historia de Huon se imprimió en prosa y en francés en el año 1513 como *Les Prouesses et faitz merveilleux du noble Huon de Bordeaulx... nouvellement redigé en bon françoys*. Lord John Bourchier, segundo barón de Berners (1467-1533), la tradujo al inglés pocos años después. Se cree que, gracias a esta traducción, William Shakespeare conoció a Oberón y lo incluyó en *Sueño de una noche de verano* (*A Midsummer Night’s Dream*).



El caballero Roger, cabalgando un hipogrifo para rescatar a Angélica. Ilustración del artista Gustave Doré para el *Orlando furioso* de Ludovico Ariosto. A pesar de que la publicación de la obra en 1516 fue un éxito, el autor siguió trabajando en ella, aumentó el número de cantos y terminó la versión definitiva en 1532.

El ciclo de Francia tuvo gran éxito en España gracias al Camino de Santiago, vía de comunicación ideal para los romanceros, las cantigas, las fábulas, los cantares y todo tipo de leyendas de las más diversas índoles. Mientras la épica francesa, de la que se conservan alrededor de un millón de versos, se caracterizaba por contar con numerosos elementos fantásticos, la épica castellana, de la que solo conservamos unos ocho mil versos, tenía un carácter más realista. Así, el *Cantar de Mio Cid*, primer gran texto de la literatura española, es un cantar de gesta que relata las hazañas del noble Rodrigo Díaz de Vivar de un modo más fiel a los hechos reales y sin esa incidencia de lo maravilloso.

La épica francesa proporcionó muchos temas al romancero español, en el que puede hablarse de un ciclo carolingio propio protagonizado por Carlomagno y sus paladines, del cual deriva el de Bernardo del Carpio, así como la creación hispana de Durandarte, personificación de la célebre espada de Roldán.

La materia de Francia también triunfó en Italia. Allí, el más destacado de sus protagonistas adoptó el nombre de Orlando (Roland, en francés, y Roldán, en español). El poema inacabado *Orlando enamorado (Orlando innamorato*, 1486) del conde Matteo Maria Boiardo (1441-1494) serviría como base para la que se convertiría en una de las más importantes epopeyas renacentistas: *Orlando furioso* (1516) de Ludovico Ariosto (1474-1533). La obra de Ariosto recrea las aventuras de Roldán tras sobrevivir a la batalla de Roncesvalles y en ella encontramos anillos que dotan de invisibilidad, hipogrifos, magos, e incluso un viaje a la Luna. La obra obtuvo el favor de la crítica, el público y los literatos.

Sin embargo, la que alcanzó mayor notoriedad entre todos los ciclos medievales fue, sin duda alguna, la materia de Bretaña. Ahora nos parece muy lógico. Después de todo, en ella se gestó el ciclo artúrico.

LA MATERIA DE BRETAÑA

Mientras que, en un principio, las obras francesas se habían creado para transmitirse de forma oral, algún tiempo después también se escribieron para ser leídas y sus páginas se llenaron de pasiones, intrigas, caballeros y héroes. Así, los poemas épicos medievales evolucionaron hasta convertirse en increíbles libros de caballerías. La materia de Bretaña, también conocida como ciclo bretón, se consolidó en este contexto aglutinando las historias protagonizadas por Arturo y los caballeros de la Mesa o Tabla Redonda, así como la trágica historia de amor de Tristán e Isolda.

Pocos habrían supuesto que Arturo, presente en la mitología galesa, irlandesa y sajona, y la eterna discusión sobre su existencia como figura histórica o meramente literaria fuera a adquirir una importancia tal que configuraría una impresionante leyenda que durante siglos ha cautivado a millones de lectores de todo el mundo.

Avalon, Taliesin, Excalibur, Camelot... Esos nombres que nos han hecho soñar, así como los parajes que hemos recorrido infinidad de veces en el vasto bosque de la imaginación, pueblan nuestra mente de verde floresta y relucientes armaduras. Y es que quien sucumbe una vez a la leyenda artúrica, irremediablemente, sucumbirá mil veces más y no podrá evitar que terminen cayendo en sus manos todas las obras que resuenen con los ecos de la Dama del Lago.

Parte del éxito y de la proliferación de la obra artúrica se la debemos a la estirpe de los Plantagenet, dinastía reinante en Inglaterra que pretendía glorificar su pasado relacionando su linaje con Arturo. Su intención no era gratuita. Los Plantagenet necesitaban competir con el prestigio de otros soberanos europeos que entroncaban su dinastía con Carlomagno. Así, la materia de Bretaña se impuso a la materia de Roma y al ciclo francés, y alcanzó su máximo apogeo entre la aparición de la *Historia de los reyes de Bretaña* (*Historia Regum Britanniae,* c. 1136) y la *Vulgata* (siglo XIII).

En la *Historia de los reyes de Bretaña*, el clérigo Geoffrey de Monmouth (c. 1100-1155) abordó la historia de los britanos a lo largo de mil novecientos años desde la llegada de Bruto, bisnieto del troyano Eneas, hasta su último rey, Cadwallader, incluyendo en ella la versión más antigua conocida de la historia del rey Lear. Las fuentes clásicas, bíblicas y legendarias que utilizó contribuyeron a que Arturo quedara representado como un rey normando medieval que, herido de muerte por Mordred, fue trasladado a Avalon a la espera de un nuevo despertar.

Aunque la *Historia de los reyes de Bretaña* es el texto más conocido de Geoffrey de Monmouth, este autor también abordó la temática artúrica en la *Vida de Merlín* (*Vita Merlini,* c. 1150), una biografía del mago en la que se presenta a Morgana en la isla de Avalon. Curiosamente, Morgana no aparecía como la figura malvada y vengativa que en el futuro describirían otros autores cristianos, sino como un hada que ayuda a Arturo después de la batalla de Camlann.



Viaje del rey Arturo y Morgana Le Fay a la isla de Avalon, de Frank William Warwick Topham (1888). Morgana navega con Arturo para conducirlo a Avalon, conocida como la isla de las manzanas, tierra de la eterna juventud.

El mismo año del fallecimiento de Geoffrey de Monmouth, el historiador oficial de la corte de Enrique II Plantagenet, Robert Wace, escribió su propia versión del mito: el *Roman de Brut* (1155). La materia artúrica adquirió un tono más caballeresco, así como uno de sus símbolos más emblemáticos: la Mesa Redonda. Y por si eso fuera poco, bautizó la espada de Arturo como Excalibur. La obra estaba dedicada a la reina Leonor de Aquitania, madre de Ricardo Corazón de León. Según algunas teorías, su majestad tenía especial interés en que su hijo fuera identificado con la reencarnación del famoso rey Arturo y convirtió la corte de los Plantagenet en el centro literario más destacado de Occidente.

Fue entonces cuando algunos escritores cristianos, preocupados por el auge de unos mitos en los que se reanimaba el paganismo, revisaron la leyenda artúrica para darle una perspectiva más acorde a sus creencias. Fusionaron la leyenda con la figura de José de Arimatea, el grial y la lucha contra los infieles, tal y como hizo el poeta francés Robert de Boron en *Le Roman de l'Estoire dou Graal* y en *Merlin*, donde narraba los orígenes demoníacos del mago.

Sin embargo, el autor de mayor éxito en la materia fue Chrétien de Troyes (c. 1135-1190), considerado el primer novelista de Francia, que sirvió en la corte de la hija de Leonor de Aquitania, la condesa Marie de Champagne. La mayoría de los relatos de Chrétien de Troyes seguían el mismo esquema narrativo: un caballero emprendía la búsqueda de un objeto mágico, de una dama o de un personaje relevante y se veía inmerso en una especie de *road*

movie de la época, como puede verse en *Lancelot o el caballero de la carreta* (*Lancelot ou le Chevalier de la charrette*), *Yvaine o el caballero del león* (*Yvain ou le Chevalier au Lion*) y *Perceval o el cuento del grial* (*Perceval ou le Conte du Graal*). De estas historias proviene la idílica visión medieval del mito artúrico, compuesta por fastuosos castillos, lozanos caballeros y reglas caballerescas inexistentes cuando Arturo vivió —si es que vivió—.

A principios del siglo XIII, en la *Vulgata*, también conocida como *Pseudo-Map* o *Lanzarote-Graal*, se recopilaron todas las leyendas de Arturo y los caballeros de la Mesa Redonda. A la *Vulgata* le debemos la imagen de una Morgana malvada, ambiciosa y vengativa, vivo retrato de las despiadadas figuras femeninas que el cristianismo pretendía demonizar.

Llegados a este punto, resulta referencia obligada el romance de *Sir Gawain y el caballero verde* (*Sir Gawain and the Green Knight*, siglo XIV), una de las obras más destacadas de la literatura inglesa. Este poema anónimo aborda los temas de la decapitación, la castidad y la nobleza, y también forma parte del ciclo artúrico. La primera edición moderna de este relato, en 1925, fue obra de J.R.R. Tolkien y E.V. Gordan.

El conjunto de las obras citadas aglutina las aventuras y desventuras clásicas que tan bien conocemos sobre Arturo y su entorno, pero no podemos olvidar muchas otras que, sin estar protagonizadas por el pupilo de Merlín, se ambientaban en su universo. Su proliferación fue constante debido al enorme éxito que tenía todo lo que el poseedor de Excalibur tocaba, aunque fuera de refilón.

Merece la pena mencionar el *Libro de Melusina* (*Livre de Mélusine*, siglo XIV), también conocido como *Noble Historie de Lusignan*, escrito por Jean d’Arras a instancias del duque de Berry. En él se narra una de las leyendas más populares del Medievo. La protagonista de la historia es un hada que por amor se convierte en mujer, aunque los sábados se transforma en serpiente de cintura para abajo. Así, en Melusina se encuentran representados los tres seres malditos por aquel entonces para la Iglesia: la mujer, la bruja o el hada y la serpiente. El éxito de la obra desembocó en su traducción al holandés y al inglés y, en España, se conoció con el título de *Historia de la linda Melosina, mujer de Remondín, la cual fundó a Lezinan y otras muchas villas y castillos por extraña manera: la qual ovo ocho hijos: los quales dellos fueron reyes y otros grandes señores por sus grandes proezas*.

Aunque a estas alturas de la historia es evidente que todo el ciclo artúrico se encontraba más que consolidado, todavía faltaba por aparecer la obra que lo convertiría en un clásico absoluto. Este impulso definitivo se produjo gracias a *sir* Thomas Malory (c. 1416-1471), que compiló todos los textos ingleses y franceses de la materia de Bretaña y escribió su propia versión. El impresor William Caxton publicó esos relatos de Malory, de forma póstuma, con el título de *La muerte de Arturo* (*Le Morte d’Arthur*, 1485).

3

Un fantástico Siglo de Oro

Los libros y las novelas de caballerías

Los libros de caballerías contenían extensas tramas donde los personajes sufrían por amor, mostraban su lealtad y luchaban por alcanzar la fama. Los combates, los duelos, los torneos, los monstruos, los gigantes, los hechiceros y los objetos mágicos eran frecuentes en sus páginas. Con el éxito que tenían tales historias, era habitual que los protagonistas sobreviviesen siempre a sus desventuras y los autores tuvieran que inventarse todo tipo de estratagemas para mantenerlos con vida más allá de una edad razonable. Estas aventuras se convirtieron en las más leídas de la época por toda Europa y alcanzarían su máximo apogeo en el siglo XVI.

Hay que mencionar dos obras españolas para conocer los antecedentes: *El libro del caballero Zifar* (c. 1300), publicado con el título completo de *Historia del caballero de Dios que había por nombre Zifar, el cual por sus virtuosas obras e hazañosas cosas fue rey de Mentón*, y *La gran conquista de Ultramar* (siglo XIII), que se trata de una crónica de las Cruzadas donde se

incluyen diversos cantares de gesta carolingios y la leyenda del caballero del Cisne.



Libro del caballero Zifar, (f35v) del manuscrito de París (siglo XV), en la Biblioteca Nacional de Francia, un ejemplar con miniaturas que ilustran la obra, considerada la primera novela de aventuras de ficción en castellano.

Así las cosas, España no iba a la zaga en cuanto a novelas de aventuras que agradaban al público del continente. Las historias caballerescas en nuestro país alcanzaron unas doscientas cincuenta ediciones que abarcaban más de una veintena de títulos. Desde luego, la mayoría de los libros que se imprimían eran biblias, misales, bulas, vidas de santos y similares, pero la literatura de ficción aumentaba considerablemente el número de obras publicadas que el público demandaba.

Además, los impresores europeos pusieron en circulación un tipo de publicaciones baratas, dirigidas a un público ajeno a los círculos de los más letrados, que se denominó «literatura de cordel» y que los vendedores ambulantes exponían en forma de pliegos sueltos sin encuadernar. Los pliegos a cordel, que se comercializarían hasta el siglo XIX, contenían textos

de todo tipo: romances, novelas históricas, biografías de santos, etc. Sin embargo, este ambiente aparentemente propicio para la cultura popular se encontraba sometido a una censura de la que ni siquiera los pliegos a cordel se libraron.

La invención de la imprenta en el siglo XV, que había posibilitado la difusión de los libros, también facilitó la tarea a los censores, que vigilaban todo el proceso de edición con el fin de salvaguardar la ideología dominante. Así, la Inquisición, institución judicial creada a instancias del pontificado para localizar, procesar y sentenciar a los herejes, se convirtió en una constante en todas las actividades humanas y los libros no quedaron al margen de ese control.

En 1475, el papa autorizó que la Universidad de Colonia censurara los libros que se consideraban perniciosos. Doce años después, se emitió la bula *Inter multiplices* de Inocencio VIII, primer documento papal relativo a la imprenta que prohibía a los tipógrafos, bajo pena de excomunión, imprimir sin permiso todo aquello que fuera impío, escandaloso o contrario a la fe ortodoxa. Su publicación solo afectaba a Colonia y Venecia, por lo que el papa Alejandro VI, en 1501, emitió otra bula de igual nombre que ampliaba la jurisdicción. Algo más de una década después, las prohibiciones y la necesidad de autorización eclesiástica para las impresiones se extenderían por toda la cristiandad.

En España, el 8 de julio de 1502, los Reyes Católicos promulgaron en Toledo la pragmática «De los libros y sus impresiones, licencias y otros requisitos para su introducción y curso». La norma establecía los trámites necesarios para imprimir y publicar en la península ibérica y prohibía la venta de aquellos libros extranjeros que no hubieran pasado el examen pertinente, así como la impresión de todo lo considerado por las autoridades como supersticioso o banal. Además, se ordenaba la quema en plaza pública de las obras publicadas sin autorización y la retirada de la profesión de los impresores y libreros responsables de su impresión y distribución, quienes tenían que afrontar las sanciones correspondientes. La cuantía de las multas por tales delitos se repartía en tres partes: una para el denunciante, otra para el juez y otra para el fisco.

En este contexto histórico, triunfó una novela de caballerías que configuraría el código caballeresco de la vida española y francesa a partir del siglo XVI y que hizo sombra a todas las demás: *Los cuatro libros del virtuoso caballero* Amadís de Gaula (1508).

El *Amadís de Gaula* llega hasta nosotros gracias a la refundición de tres libros medievales anónimos que realizó Garci Rodríguez de Montalvo (c. 1450-1505), a los que agregó uno más de su propia cosecha. Existen referencias al texto desde el siglo XIV, aunque esa autoría desconocida ha provocado una discusión eterna tanto sobre su fecha de redacción como sobre el idioma en el que originariamente fue escrito. Sea como fuere, y a causa del autor de su primera impresión, que adaptaba y continuaba la obra, el libro se considera español.

Los cuatro libros del virtuoso caballero Amadís de Gaula se desarrollan en un tiempo legendario de reinos fantásticos que evocan localizaciones extranjeras claramente hispanizadas como Norgales (North Wales), Vindilisora (Windsor) y Gaula (Gales), entre otras.

El protagonista absoluto de la novela es Amadís, hijo ilegítimo del rey Perión de Gaula y la princesa Elisena de Inglaterra, quien, arrojado al mar en una barca con un pergamino que certifica su origen, es recogido y educado por el escudero Gandales de Escocia y nombrado caballero en la corte del rey Languines, donde se enamora de la princesa Oriana, hija del rey Lisuarte de Gran Bretaña. Arcalaus el Encantador rapta a Oriana y la encierra en un castillo encantado. Amadís acude al rescate y la princesa y el caballero consuman su amor. A partir de ahí, nuestro héroe se ve inmerso en una serie de aventuras de lo más dispares, como superar la prueba del Arco de los Leales Amadores, para demostrar fidelidad a su dama, tras lo cual se retira a la Peña Pobre y adopta el nombre de Beltenebros. Oriana da a luz en secreto a un niño, al que llama Esplandián, y Amadís continúa con sus andanzas por Alemania, Italia, Grecia y algunas islas del Mediterráneo hasta que finalmente contrae matrimonio con la princesa.

Fue tal el éxito e importancia de la obra, traducida a gran cantidad de idiomas y objeto de treinta ediciones durante el siglo XVI, que Cervantes imitó tiempo después su estructura para escribir el *Quijote*. Todos leían el *Amadís* y los analfabetos se sentaban alrededor de aquellos que sabían leer para que los deleitaran en voz alta con las aventuras del héroe.

Garci Rodríguez de Montalvo continuó la historia con la publicación de *Las sergas de Esplandián* (1510), donde el hijo de Amadís dedica su vida a luchar contra los infieles y en la que todo su linaje cae bajo un encantamiento preparado por Urganda la Desconocida para hacerlos inmortales. El triunfo volvió a ser enorme y la novela alcanzó diez ediciones.

Motivados por la demanda del público, otros autores continuaron las aventuras de la saga e intentaron repetir tamaño éxito. El primero de ellos fue Ruy Páez de Ribera, que escribió el siguiente libro de la serie: *El sexto libro del rey Amadís de Gaula [y] Florisando, príncipe de Cantaria, su sobrino, fijo del rey Florestán* (1510).

Lisuarte de Grecia (1514), de Feliciano de Silva (c. 1491-1554), fue el séptimo. Los protagonistas son Perión y Lisuarte, hijo y nieto de Amadís respectivamente, en una historia salpicada de episodios maravillosos con personajes como el mago Alquife, el sabio Apolidón y la maga Melía. Autores como Juan Díaz intentaron alejarse de esa vertiente mágica y fantástica de la mayoría de los libros de caballerías y en el siguiente volumen de la colección, titulado *Lisuarte de Grecia, el octavo libro de Amadís que trata de las estrañas aventuras y grandes proezas de su nieto Lisuarte y de la muerte del ínclito rey Amadís* (1526), reniega de los encantamientos y osa matar al héroe. Amadís fallece en su cama, tras escuchar la llamada de Dios. La conmoción y el disgusto entre el público fueron tales que podríamos considerarlos análogos a cuando se decidió la muerte de Superman. Y pasó lo previsible: Amadís volvió a la vida.

El noveno volumen corrió de nuevo a cargo de Feliciano de Silva. Así nació *Nono libro de Amadís de Gaula, que es la chronica del muy valiente y esforçado principe y cavallero de la Ardiente Espada, Amadís de Grecia, hijo de Lisuarte de Grecia, emperador de Constantinopla y de Trapisonda y rey de Rodas, que trata de sus grandes hechos en armas y extraños amores* (1530). Este libro, en realidad, sería la continuación del séptimo, pero como Juan Díaz se había adelantado con la publicación del anterior, el *Amadís de Grecia* hubo de publicarse como el noveno.

El éxito que había alcanzado Feliciano de Silva con sus obras lo animó a continuar la historia de Amadís hasta la sexta generación, por lo que, en vez de matar al personaje, lo mantuvo con vida y continuó las aventuras de todos sus descendientes. En el *Amadís de Grecia* se presentan quienes serán protagonistas de las futuras novelas: Florisel, Anaxartes y Alastraxerea. El autor retomó la historia dos años después con un décimo libro: *Crónica de los muy valientes caballeros Florisel de Niquea y el fuerte Anaxartes, hijos del muy excelente príncipe Amadís de Grecia* (1532), al que seguirían los que completaron la saga de Amadís, como *Florisel de Niquea III* (1535) y *Florisel de Niquea IV* (1551).



Portada de la primera edición de la novela de caballerías *Claribalte*, del militar y cronista Gonzalo Fernández de Oviedo, dedicado al duque de Calabria. El propio autor renegaría de las novelas de caballerías en su *Historia natural y general de las Indias, islas y tierra firme del mar océano*, publicado de forma póstuma.

La novela de caballerías escrita en castellano se convirtió en el género más representativo de España. Semejante éxito contribuyó a la distribución y nacimiento de otros ciclos y novelas dedicados a los más diversos caballeros como *Tirante el blanco* (1511), traducción al castellano de la obra valenciana *Tirant Lo Blanc* (1490) de Joanot Martorell; *El libro del famoso y muy esforzado caballero Palmerín de Oliva* (1511), atribuido a Francisco Vázquez, que continuaba con el *Libro segundo del emperador Palmerín en que se cuentan los grandes y hazañosos fechos de Primaleón y Polendus, sus fijos y de otros buenos caballeros estrangeros que a su corte vinieron* (1512), más conocido como *Primaleón*; la *Crónica del muy valiente y esforzado*

caballero Platir, hijo del invencible emperador Primaleón (1533), de Francisco de Enciso Zárate; *Floriseo, que por otro nombre es llamado el caballero del desierto* (1516), de Fernando Bernal; *Renaldos de Montalbán* (1511-1523), de Luis Domínguez; el anónimo *Libro del esforzado caballero Arderique* (1517); *La historia de Clarián de Landanís* (1518) de Gabriel Velázquez de Castillo; el *Libro II de Clarián de Landanís* (1522), de Álvaro de Castro; el *Libro III de Clarián de Landanís* (1524), de Jerónimo López; el *Libro del muy esforzado e invencible caballero de la fortuna, propiamente llamado don Claribalte* (1519), de Gonzalo Fernández de Oviedo; o la *Crónica de Lepolemo, llamado el caballero de la Cruz* (1521), de Alonso de Salazar, cuyo protagonista es a la vez caballero andante y mago.

Destaca entre los numerosos ejemplares de la época, y como parte del ciclo carolingio, el *Espejo de caballerías* (1525) de Pedro López de Santa Catalina, obra inspirada en el *Orlando enamorado* de Boiardo que está protagonizada por Roldán y Renaldos de Montalbán. Esta continuaría en dos volúmenes más: *Espejo de caballerías* (1527), del mismo autor, y *Roselao de Grecia* de Pedro de Reinosa.

Si López de Santa Catalina acudió a las fuentes de la materia de Francia para sus libros, Francisco de Enciso Zárate con su *Florambel de Lucea* (1532) recurrió a la leyenda artúrica. En sus páginas, aparecen el rey Arturo y su hermana Morgana, quien prepara la aventura del árbol saludable para comprobar si los caballeros de los tiempos del rey Altiseo de Inglaterra son tan valientes como los caballeros de la Mesa Redonda y llega a entregarle al caballero de la Flor Vermeja la famosa espada Excalibur.

El número de novelas de aventuras en castellano repletas de encantamientos, bestias fabulosas, gigantes, magas y hechiceros seguía aumentando como con el *Libro primero del valeroso e invencible caballero Lidamor, hijo del esforzado rey Licimán de Escocia, en el qual se tratan sus venturosas hazañas* (1534), de Juan Córdoba, o el *Belianís de Grecia* (1545) de Jerónimo Fernández.

En medio de toda esa prolífica producción llama la atención el nombre de una mujer: Beatriz Bernal, única escritora de la que tenemos constancia que se dedicó al género. La obra de Bernal, *Historia de los invictos y magnánimos caballeros don Cristalián de España, príncipe de Trapisonda, y del infante Lucescanio su hermano, hijos del famosísimo emperador Lindedel*

de Trapisonda (1545), se caracteriza por la presencia de importantes personajes femeninos, así como por sus numerosos héroes, encantadores, monstruos, enanos, escenas de duelos y torneos.

Al año siguiente, vio la luz otro gran ciclo caballeresco de la mano de Diego Ordóñez de Calahorra con *Espejo de príncipes y caballeros* (1555). En este, se siguen las aventuras de Trebacio, emperador de los griegos, encantado por una hechicera con la que tiene una hija de nombre Lindaraja y donde aparecen desde unicornios hasta Helena de Troya. La saga alcanzó cinco volúmenes escritos por distintos autores.

El gusto del público por lo fantástico en España no se limitaba a los libros de caballerías. En el teatro español, triunfaba la comedia de magia. Las representaciones se caracterizaban por sucesos maravillosos y fantásticos que acontecían en el escenario gracias a la técnica tramoyística. Entre esas obras podemos destacar *Armelina* y *Medora* de Lope de Rueda, *La cueva de Salamanca* de Juan Ruiz de Alarcón, *Lo que quería ver el marqués de Villena* y *Los encantos de Medea* de Rojas Zorrilla.

Los otros del XVI

El éxito de los libros de caballerías no debe hacernos olvidar el resto de la producción literaria del siglo XVI que sería antecesora de la fantasía moderna. En el continente europeo, en un contexto incentivado por el humanismo y el Renacimiento, apareció una obra que gozó de un éxito fulminante y que sería objeto de numerosas traducciones desde entonces: *Libellus uere aureus, nec minus salutaris quam festiuus, de optimo reipublicae statu deque noua insula Utopia*, más conocida como *Utopía* (1516). Su autor, el humanista inglés Thomas More (1478-1535), cuyo nombre se ha traducido con frecuencia al castellano por el de Tomás Moro, gestó esta obra sobre el Estado ideal cuando se trasladó a los Países Bajos para solucionar un conflicto entre comerciantes londinenses y flamencos.

More creó el término «utopía» fusionando la expresión griega *ou topos*, ‘ninguna parte’, y lo utilizó para describir su república perfecta. Tal palabra se utiliza desde entonces para hacer referencia a las historias que se desarrollan en sociedades ideales e imaginarias, para las que, en ocasiones, también se usa la expresión «odisea filosófica».

Utopía se publicó en latín en países como Francia, Suiza o Italia y fue traducida al alemán en 1524. En la segunda mitad del siglo XVI, se traduciría al italiano, al francés y al inglés. La primera versión española no se imprimiría hasta 1637, año en que don Francisco de Quevedo y Villegas escribió su *Noticia, juicio y recomendación de la utopía de Tomás Moro*. Varios siglos después, H.G. Wells se encargaría de la introducción de la obra para la edición inglesa de 1908.

Junto al éxito de *Utopía*, en Francia triunfaba *Gargantúa y Pantagruel*, la obra más conocida de François Rabelais (1494-1553), donde se narran las aventuras de los dos gigantes del título. Publicada en cuatro volúmenes, entre los años 1532 y 1552, *Gargantúa y Pantagruel* no fue traducida al castellano hasta principios del siglo XX, nada menos que unos cuatrocientos años después.

Al contrario, las exitosas obras literarias de España sí se traducían con mayor celeridad. Ejemplo de ello es la publicación francesa del *Amadís de Gaula* con el título de *Amadís de Gaule* (1540), traducido por Nicolas d'Herberay des Essarts, quien también se ocuparía de los volúmenes siguientes de la colección. Cuenta la leyenda que, cuando el rey Francisco I estuvo prisionero en Madrid en 1530, después de la batalla de Pavía, leyó el libro y tanto le gustó que, ya liberado, le pidió a Nicolas d’Herberay des Essarts que lo tradujera. Este adaptó el ciclo suprimiendo el aspecto moral y acentuando su tono erótico y humorístico.



Fausto y Mefisto (c. 1900), de Anton Kaulbach. En la leyenda germana, Fausto le vende su alma al diablo a cambio de que este le otorgue poder y conocimiento durante 24 años. Cuando el pacto se cumple, el protagonista termina en el infierno.

En Alemania, la traducción del *Amadís* se realizó sobre la adaptación francesa d'Herberay con el título de *Das ander Buch der Historien vom Amadis aus Frankreich*. En Inglaterra, por su parte, correría a cargo de Anthony Munday (c. 1560-1633) con el título de *Amadis de Gaul*. Tomó también como base los libros franceses. Asimismo, Munday publicó otras traducciones de libros de caballerías como *Palmerín D'Oliva* y *Palmerin of England*.

Precisamente en las islas británicas vio la luz una de las obras más estudiadas de la fantasía de aquel siglo. El inglés Edmund Spenser (c. 1552-1599) trabajó, durante más de veinte años, en su poema inconcluso *La reina de las hadas* (*The Faerie Queene*, 1590-1596) inspirado en la reina Isabel I. Agrupado en seis libros —la intención del autor era llegar a veinticuatro— editados conjuntamente en 1609, y ambientados en la mítica Faerieland, doce caballeros, cada uno paladín de una virtud, emprenden una aventura durante los días que dura la festividad anual de la reina. La obra bebe de diversas fuentes como el *Orlando furioso*, Homero, Virgilio y la leyenda artúrica.

Si todas estas obras fueron influyentes en la literatura posterior, la publicación anónima en Alemania de *Historia von D. Johann Fausten* (1587) sería el precedente de los futuros relatos de ficción sobre el pacto con el diablo. En sus líneas, Fausto firma un acuerdo en el que, a cambio de su alma, puede disponer de los medios económicos necesarios para hacer todo lo que desee. Desde entonces, el mito de Fausto ha sido motivo recurrente en la literatura europea, aunque a la Iglesia no le gustaran en absoluto aquellos tratos con el demonio.

4

Con la iglesia hemos topado

LOS LIBROS PROHIBIDOS

Mientras se producía toda esta difusión literaria durante el siglo XVI, en Europa comenzaban a establecerse las bases de lo que configuraría el futuro estado moderno. El protagonismo del continente recaía sobre el fraile, teólogo y reformador religioso alemán Martín Lutero (1483-1546). La censura salpicaba, de una u otra forma, a todos los países, e intentaba evitar la difusión de las ideas luteranas y las de los grupos religiosos contrarios al catolicismo imperante. El enfrentamiento de Lutero con la Iglesia católica provocó que el control sobre los libros se viera acrecentado. El teólogo fue excomulgado y condenado en 1521, momento en el que el inquisidor real prohibió la introducción, venta, tenencia, lectura y publicación de todos sus escritos. Nueve años después, el Consejo Supremo de la Inquisición instauró la inspección de las bibliotecas públicas y privadas, al tiempo que se animaba a los fieles a denunciar a los sospechosos de poseer libros prohibidos.

En la península ibérica, la reina Isabel prohibió el envío a las Indias de libros de historias profanas, pues se creía que la lectura de obras como el *Amadís* era perjudicial para los indios, que acabarían abocados a la corrupción y al vicio, en perjuicio de las Sagradas Escrituras. La aprensión y los prejuicios llegaron a tal grado que se llegó a decir que el *Amadís* había sido escrito por el mismísimo diablo, que utilizaba al de Gaula para apoyar el protestantismo.

Así las cosas, entre Lutero, la imprenta y el Nuevo Mundo hicieron que la unidad religiosa, que había existido en Europa durante la Edad Media, se rompiera estrepitosamente. Y para alcanzar un acuerdo y establecer una detallada doctrina católica, barriendo de un plumazo ideas como las luteranas, se convocó el Concilio de Trento, que se celebró en diversas sesiones entre los años 1545 y 1563. Algunos países como Alemania, Inglaterra, Suiza o los Países Bajos se separaron entonces de la Iglesia católica.

El Concilio de Trento estableció las pautas de comportamiento que debían seguir los católicos. Entre ellas, se incluían las autorizaciones para tratar temas religiosos en las artes y se prohibían los matrimonios clandestinos y los duelos caballerescos, muy de moda a causa de los libros de caballerías.

Felipe II (1527-1598) otorgó carácter de ley a las resoluciones del Concilio de Trento, esperando evitar con ello que el reformismo protestante se extendiera por España. A la Inquisición española se le concedió tal importancia que el papado renunció a su supervisión y la dejó a cargo de los soberanos. Como resultado, una doble vertiente religiosa y política caracterizaba la censura del país, en un tiempo en el que vieron la luz los primeros índices de libros prohibidos: listados que enumeraban las obras que los católicos no podían leer, bajo pena de excomunión.



Fernando Valdés y Salas (en *La Ilustración Gallega y Asturiana*, 1880), de José Cuevas y Antonio Manchón. Retrato del inquisidor general y presidente del Consejo Real de Castilla, responsable de la primera y segunda edición del *Índice de libros prohibidos* de la Inquisición española en los años 1551 y 1559.

El primer catálogo de libros prohibidos en España fue el índice del inquisidor Valdés (1551), ya que estos listados eran conocidos por el nombre del inquisidor general que los promulgaba.

La Pragmática de 7 de septiembre de 1558 abarcaba dos vertientes: una en la que se ratificaban los libros prohibidos por la Inquisición y otra en la que se establecía el proceso de impresión. De tal modo, se prohibía la introducción de libros en romance que hubieran sido impresos sin la debida licencia y la impresión de cualquier libro que no hubiera sido examinado con anterioridad.

Fue el papa Pablo IV quien encargó a la Inquisición la primera edición oficial del *Índice de libros prohibidos* (*Index librorum prohibitorum*) en 1559. El *Índice* recopilaba las obras consideradas peligrosas para los fieles, que tenían prohibida su tenencia, su lectura, su difusión o su venta a menos que se hubiera solicitado y autorizado una dispensa eclesiástica. Mientras los índices romanos recogían solamente los libros prohibidos, los españoles incluían aquellos libros cuyos pasajes había que suprimir para que pudieran circular. Como resultado, a menudo, la Inquisición española incluía libros que no estaban censurados por Roma. Así, Quevedo aparecía en los índices

españoles y no aparecía en los romanos. Y es que desde 1571, el expurgo se había convertido en la práctica habitual frente a la prohibición absoluta de los textos. Se eliminaban de las obras las partes consideradas inmorales y luego sí que se permitía leerlas. El primer listado que tuvo esto en consideración fue el realizado por Gaspar de Quiroga (1512-1594) en 1584. De alrededor de quinientas sesenta y dos prohibiciones que había habido en el listado anterior, el índice de Quiroga pasaba a contar con más de dos mil cien entre las que se incluían muchos de los antecesores de la literatura de ficción fantástica como Luciano de Samósata, Ariosto, Tomás Moro o Rabelais.

Las prohibiciones implicaban una vigilancia constante. Los obispos inspeccionaban las bibliotecas con el fin de expurgarlas y eliminar todos esos volúmenes entre los que se encontraban las traducciones de la Biblia, libros de otras religiones como el Corán, obras de escritores como Erasmo o Lutero, novelas de aventuras y caballerías y autores clásicos de la Antigüedad como Ovidio o Luciano de Samósata. Todas se consideraban peligrosas porque separaban al lector del camino correcto, a decir de los religiosos, para la salvación de sus almas.

Y es que al mostrar en sus páginas otras formas de vida, emitir cuestionamientos sociales y exponer otras creencias, ofendían a la Iglesia y alejaban a las gentes de esa obligación de sufrimiento que se suponía debían tener en la tierra. Por no hablar de la separación que en sus historias se hacía entre la sexualidad y el fin reproductor, demasiado libertina y escandalosa para los censores.

Así las cosas, en medio de este entorno social, de censura inquisitorial e índices de libros prohibidos, se gestó la que se considera obra cumbre de la literatura española: *Don Quijote de la Mancha.*

EL INGENIOSO HIDALGO

El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha (1605), de Miguel de Cervantes Saavedra (1547-1616), ha marcado un hito dentro de la literatura española hasta tal punto que forma parte indispensable de la historia de la literatura universal.

El Quijote está comúnmente considerado como la primera novela moderna. La importancia que alcanzó en cuanto a la calidad de sus formas, su desarrollo, su léxico y sus estructuras es incalculable. Como resultado, parece carecer de importancia que otras posturas consideren las sagas islandesas como el verdadero origen de la novela actual, así como que Cervantes escribiera su obra inspirándose en el *Amadís de Gaula*. Ambos detalles se omiten con frecuencia, aunque el hecho de conocerlos ayude a comprender mejor al autor y su creación y no les reste ni un ápice de su valor.

Ríos de tinta han fluido sobre la historia de don Alonso Quijano, ingenioso hidalgo trastornado por la lectura de los libros de caballerías que abandona su hacienda para emular a los héroes que aparecen en ellos. Al igual que muchos eruditos y escritores de la época, que despreciaban el género caballeresco tanto por su fantasía como por la escasa calidad literaria con la que consideraban que estaba escrito, Miguel de Cervantes lo condenaba con rotundidad. Fue esa intención de ridiculizarlo la que motivó al manco de Lepanto a escribir su magna obra.

La publicación del *Quijote* supuso un éxito rotundo. En pocos meses se difundieron copias piratas por Aragón y Portugal y su gran acogida provocó que el género de caballerías apenas fuera abordado en nuestro país desde entonces. El *Amadís de Gaula* no se volvería a imprimir en España hasta el siglo XIX.

No se puede obviar que el conocimiento que poseía Cervantes sobre los libros de caballerías era inmenso. En la primera parte del *Quijote*, el cura, el barbero y la sobrina enumeran muchos de ellos mientras los van arrojando al fuego en una minuciosa relación de los *best-sellers* de la época. Solo salvan de las llamas *Palmerín de Inglaterra*, *Tirante el Blanco*, *Don Belianís de Grecia*, el *Amadís de Gaula* y el *Espejo de caballerías*. El canónigo explica entonces las razones por las que rechaza los libros del género y reivindica el necesario carácter didáctico de toda obra, condición que no cumplen las novelas de caballerías, escritas únicamente para entretener y mostrar la lascivia que aleja a los hombres de la castidad y el buen hacer cristiano. Esta actitud que se plasma en la obra cervantina es un buen reflejo del pensamiento que primaba por aquel entonces en la península.



Ilustración de Gustave Doré para la portada del *Quijote*, en la que se muestra a Alonso Quijano enloquecer al leer libros de caballerías, con la imaginación repleta de dragones, princesas, gigantes y caballeros a lomos de ratones. El artista decimonónico elaboró más de trescientos grabados al aguafuerte para ilustrar la novela.

Desde la aparición del *Quijote*, la ficción en castellano no se ocupó demasiado de la fantasía. Tanto es así que muchos consideran la novela española exclusivamente realista y empiezan a contar su historia desde el Siglo de Oro, ninguneando el *Amadís de Gaula*, el libro de caballerías de más éxito de su época en todo el continente. Sin embargo, el propio Cervantes, al final de su vida, acudió a las aventuras maravillosas al escribir la novela bizantina *Los trabajos de Persiles y Sigismunda* (1617).

A mediados del siglo XVI, habían empezado a cultivarse otros géneros novelescos, como la novela pastoril y la novela bizantina. La novela pastoril se caracterizaba por tener como protagonistas a refinados pastores en lugares idílicos, con frecuentes referencias mitológicas y encantamientos; y la novela bizantina describía aventuras fantásticas por el mundo en tiempos, a menudo, imaginarios.

Los trabajos de Persiles y Sigismunda se publicó meses después de la muerte de Cervantes y constituye una novela de aventuras en la que la fantasía se presenta a través de sus páginas, influida por una visión católica. La historia está protagonizada por dos príncipes enamorados que emprenden un viaje, haciéndose pasar por hermanos, desde el norte de Europa hasta Roma, con la intención de casarse.

Tras la muerte de Cervantes, se inició el segundo Siglo de Oro de la literatura española, en el que destacaron autores como Félix Lope de Vega y Carpio (1562-1635), Calderón de la Barca (1600-1681) y Francisco de Quevedo (1580-1645).

Lope de Vega, a quien Cervantes llamaba «monstruo de la naturaleza» y a quien se le atribuyen tres mil sonetos, tres novelas, cuatro novelas cortas, nueve epopeyas y varios centenares de comedias, escribió sus obras teatrales de tal forma que rompió con todo lo anterior, entremezclando todo tipo de géneros y temáticas. Aunque sus creaciones más comentadas suelen ser las de carácter más realista, también encontramos obras mitológicas, como *El vellocino de oro* (1622) protagonizada por Medea y Jasón, o *La circe* (1624), donde aborda la relación entre esta hechicera y Ulises.

Por su parte, Calderón de la Barca se dedicó exclusivamente al teatro. Entre las más de doscientas obras que escribió, la mitología y la fantasía fueron temas recurrentes, como es el caso de *La hija del aire* (1664), *El mayor encanto, amor* (1635), *El mágico prodigioso* (1637) o la zarzuela *El jardín de Falerina* (1640). Esta última, inspirada en el *Orlando enamorado* y en el *Orlando furioso*, cuenta una leyenda que se inscribe dentro del ciclo carolingio, con Roldán y Durandarte, entre otros, en la que Falerina es hija de Merlín.

En cuanto a la producción literaria de Quevedo, a los efectos que nos ocupan, han de destacarse *Los sueños*, compuestos entre 1606 y 1623, años en los que circularon en forma manuscrita, aunque no se publicaron hasta 1627. Estaban compuestos por cinco narraciones cortas, de carácter satírico fantástico, consideradas relatos lucianescos, adjetivo utilizado para las obras inspiradas en las de Luciano de Samósata. Entre esos relatos se encuentran *El*

sueño del juicio final, que a partir de la edición expurgada se tituló *El sueño de las calaveras*; *El alguacil endemoniado*, que sería nuevamente titulado como *El alguacil alguacilado*; *El sueño del Infierno*, titulado *Las zahúrdas de Plutón* en su versión expurgada; *El mundo por dentro* y *El sueño de la muerte*, conocido como *La visita de los chistes*.

En *Los sueños* de Quevedo, se ensalza otra novela de gran éxito en la época: *El diablo cojuelo* (1641), de Luis Vélez de Guevara (1579-1644), donde se cuenta cómo el estudiante don Cleofás libera al Diablo Cojuelo, atrapado en una redoma, y recorre con él diferentes lugares mientras describe de forma satírica la sociedad de aquel entonces.

Además de los grandes autores españoles mencionados anteriomente, destaca la figura de una de las pocas escritoras de este siglo en el país: María de Zayas (1590-1661). Su popularidad fue tal que el propio Lope la apodó «la Sibila de Madrid». Con una óptica tempranamente feminista, Zayas publicó *Novelas amorosas y ejemplares* (1637) y *Desengaños amorosos* (1647), incluyendo relatos donde la magia, la hechicería, lo diabólico y los elementos sobrenaturales aparecen con cierta frecuencia. Toda su obra fue censurada por considerarse lasciva e inmoral y su figura no sería reivindicada hasta el siglo XIX por parte de la escritora Emilia Pardo Bazán.

La difusión y aceptación de este tipo de temáticas por parte de muchos escritores del siglo XVII convivía con la oposición considerable de aquellos que defendían los valores religiosos y tradicionales de la literatura española como su máximo exponente. Esos valores eran los que marcaban la diferencia, de manera que para las narraciones con cierto carácter fantástico se utilizaban apelativos como cuentos populares, cuentos de viejas, tradiciones de brujas, leyendas o novelas maravillosas, entre otros.

A finales de siglo, el teatro español también se nutría de libretos con temáticas mitológicas, fantásticas y religiosas. Mientras que el Santo Oficio rechazaba aquellas que mostraban fantasía, el público era muy aficionado a ellas, así como a los libros de caballerías y las novelas bizantinas.

5

Destinos utópicos y cuentos de hadas

UTOPÍAS Y VIAJES IMAGINARIOS

En Europa, el género utópico, que había nacido en el Renacimiento, proliferó desde principios del siglo XVII, incentivado por los descubrimientos y las aventuras de los exploradores de la época. Por medio de esos viajes imaginarios, los escritores tenían la oportunidad de criticar el mundo en el que vivían sirviéndose, a menudo, de distopías o utopías negativas para hablar de los problemas y los peligros de aquellas sociedades que parecían perfectas.

Probablemente, la obra más importante sobre la materia publicada en este siglo fue *La ciudad del sol* (*La Cittá del Sole, diálogo poético*, 1623) del religioso Tommaso Campanella (1568-1639). La ciudad utópica de Campanella es una república astrológica formada por siete círculos que la circundan y que representan el sistema solar. Tres años después de la edición

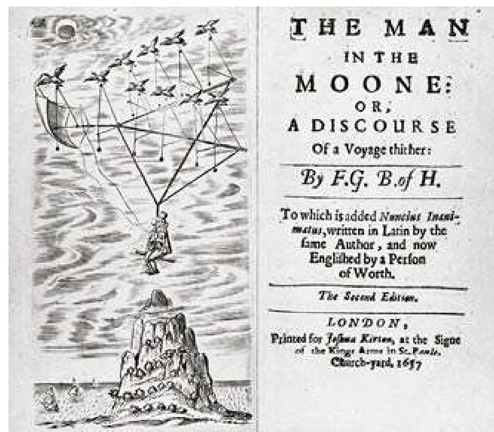
latina de *La ciudad del sol*, se publicó otra utopía: *La nueva Atlántida* (*New Atlantis*, 1626) de Francis Bacon (1561-1626). En ella, el filósofo, político y escritor predice la existencia de micrófonos, submarinos y aviones.

Una incipiente ciencia ficción empezó a abrirse paso entonces con historias sobre viajes interplanetarios, en una época en la que todavía resultaba fácil ser acusado de herejía. Aunque había circulado unos años antes, en forma de copia privada, la obra *Somnium Astronomicum* (1634), de Johannes Kepler (1571-1630), se publicó póstumamente. En ella, por medio del viaje realizado del islandés Duracotus y su madre Fiolxhilda, se detalla la vida en la Luna. A causa de este libro, leído en aquella primera copia perdida por algunos lectores avezados, que pretendieron vislumbrar en ella parte de la biografía del autor, se acusó de brujería a la propia madre de Kepler en 1615. Katherine Kepler fue juzgada en 1620 y, aunque se libró de la hoguera, falleció seis meses después de abandonar la prisión.

También fue publicada póstumamente, bajo el seudónimo de Domingo Gonzales, *El hombre en la Luna* (*The Man in the Moone,* 1638), obra del obispo anglicano Francis Godwin (1562-1633). Esta historia de ciencia ficción narra los viajes de un español por distintas partes del mundo hasta llegar a la Luna. Así, el protagonista conoce la utópica sociedad selenita, formada por seres superiores a los humanos, puesto que si alguien nacía con algún defecto lo enviaban a la Tierra.

Uno de los autores más famosos de todos los que abordaron esos viajes espaciales es Cyrano de Bergerac (1619-1655). La mayoría recuerda la figura de Cyrano por su conquistadora oratoria, su imponente nariz y su representación cinematográfica, pero muchos desconocen la obra fantástica del autor francés *El Otro Mundo o Los Estados e Imperios en la Luna*. Este libro, considerado pura herejía, osaba proclamar el movimiento terrestre, cuestionarse la autoridad paterna, criticar la virginidad, posicionarse contra la Biblia y negar la existencia de Dios. Pensemos lo que semejantes ideas debieron suponer en su centuria. Utilizar un viaje a la Luna protagonizado por extraterrestres, máquinas espaciales y selenitas para aprovechar y soltar todas esas lindezas fue un auténtico bombazo. El libro se publicó en París, gracias a su amigo Henry Le Bret, quien eliminó las partes más polémicas

para evitar la censura, con el título de *Historia cómica de los Estados e Imperios de la Luna* (*Histoire comique des États et Empires de la Lune,* 1657). Años después, Cyrano publicó un segundo viaje: *Historia cómica de los Estados e Imperios del Sol* (*Histoire comique des États et Empires du Soleil,* 1662).



Portada de la novela *The Man in the Moone* (1657) de Francis Godwin, en la que se ve al protagonista surcar los cielos gracias a una máquina voladora arrastrada por una bandada de gansos.

En lo que a todo este tipo de utopías se refiere, el escritor murciano Diego Saavedra Fajardo (1584-1648) escribió en su juventud una pequeña obra titulada *República literaria* que, pocos años antes de su muerte, amplió. El libro es una ficción onírica en la que su protagonista recorre en sueños una utópica ciudad, guiado por el gramático romano Marco Varrón, en una aventura inspirada en la vertiente más fabulosa de las historias de Luciano de Samósata.

Muchos fueron los autores que siguieron abordando estos temas a lo largo del siglo. Los viajes y las utopías se incrementaron como un instrumento literario ideal para cuestionarse el mundo y especular sobre el futuro. La científica, filósofa y autora Margaret Lucas Cavendish (1623-1673), duquesa de Newcastle, escribió numerosas obras como *The Description of a New World, Called the Blazing World* (1666), en la que una muchacha llega al Polo Norte, puerta de acceso a un mundo fantástico. Esta es la única utopía conocida escrita por una mujer en el siglo XVII.

Por otro lado, la fantasía también se utilizaba con fines didácticos, como en el caso del sacerdote y arzobispo de Cambray, François de Salignac de la Mothe (1651-1715), más conocido como Fénelon, que escribió la novela pedagógica *Las aventuras de Telémaco* (*Les aventures de Télémaque*, 1699) con el fin de utilizarla en la educación del duque de Borgoña. La narración, en forma de poema heroico, protagonizada por el apuesto hijo de Ulises, fue traducida al inglés, al neerlandés y al alemán un año después de su publicación. En castellano se editó por primera vez en 1713.

La gran epopeya cristiana del siglo fue *El paraíso perdido* (*Paradise Lost*, 1667) de John Milton (1608-1674). Esta obra se incluyó en los índices de libros prohibidos. Milton comenzó a escribirla en 1658 y no vería la luz hasta 1667. Al margen de las controversias que ha generado el poema sobre el origen del mundo y la caída del hombre, los avatares de ángeles y demonios y la maestría en la narración de sus desventuras la convierten en un objeto de indiscutible interés para todos los lectores, sea cual sea su religión o creencia.

CUENTOS DE SALÓN

La fantasía del siglo XVII no se alimentó únicamente de novelas, historias mitológicas y utopías. Mientras en España persistía la alargada sombra de la Inquisición y el realismo se consolidaba como uno de los grandes géneros de nuestra literatura, la última década de la centuria en Francia se llenaba de cuentos de hadas.

La denominación «cuentos de hadas» se la debemos a Marie-Catherine Le Jumel de Barneville (1651-1705), más conocida como *madame* D'Aulnoy, autora que publicó libros de cuentos y novelas históricas dirigidos a la flor y nata de París y en los que, de forma velada, criticaba a los personajes de la corte.

Los cuentos de D'Aulnoy estaban protagonizados por seres femeninos como ninfas, hadas, reinas, amazonas o sirenas. El primero de los volúmenes se publicó con el título de *Cuentos de hadas* (*Les Contes des Fées*, 1697) y el segundo como *Las hadas a la moda* (*Les Contes Nouveaux ou Les Fées à la Mode*, 1698). Se cuenta que su apasionante vida sirvió de modelo a

Alexandre Dumas para crear el personaje de Milady en *Los tres mosqueteros*.

Pero *madame* D'Aulnoy no fue la única. Las escritoras dominaron el género de los cuentos de hadas en la sociedad francesa y fueron numerosos los ejemplares que se publicaron a caballo entre los dos siglos, como *Les Contes des Contes* (1698) de Charlotte-Rose de Caumont de La Force, *mademoiselle* de La Force (1654-1724); *Contes de Fées* (1698) y *Les Nouveaux Contes de Fées* (1698) de Henriette Julie de Castelnau, *madame* de Murat (1670-1716) y *La Tyrannie des Fées détruite*. *Nouveaux Contes* (1703) de Louise de Bossigne Auneil, marquesa d'Auneuil. Por lo general, todas las autoras mostraban un punto de vista femenino, reivindicando la figura de la mujer en una época en la que todavía carecía de derechos. Sin embargo, han sido los cuentos de Charles Perrault (1628-1703), uno de los pocos autores masculinos que se ocuparon entonces del género, y que asistía con frecuencia a los salones de las damas, los que han llegado hasta nosotros con mayor difusión y éxito. Tanto es así que se considera a Perrault el escritor de cuentos por antonomasia de este siglo. Su libro *Historias o cuentos de un tiempo pasado con moralejas* (*Histoires ou contes du temps passé avec de moralités*, 1697), subtitulado *Cuentos de mamá oca* (*Contes de ma mère l'Oye*), constituye una de las obras emblemáticas del siglo XVII en Francia, y en ella se incluyen «Caperucita Roja» («Le Petit Chaperon Rouge»), «La Bella Durmiente» («La Belle ou bois dormant») y «Cenicienta» («Cendrillon»).



Ilustración de Gustave Doré del cuento «Barba Azul» para *Les contes* de Perrault (París, Jules Hetzel, 1862). Doré ilustró gran parte de los clásicos de la literatura, entre los que se encuentran numerosas obras fantásticas y cuentos de hadas.

Al igual que las historias escritas por *madame* D'Aulnoy, la obra de Perrault estaba dirigida a toda la corte. El carácter moralizante de las versiones originales no deja lugar a dudas: Caperucita y su abuela son engullidas por el lobo, la Bella Durmiente tiene descendencia con el príncipe, las hijas del ogro son detalladamente degolladas en «Pulgarcito» y la sangre coagulada hace presencia en el gabinete de Barbazul. Vale la pena destacar que, mientras las damas francesas otorgaban un protagonismo activo a sus personajes femeninos, Perrault aleccionaba a las jovencitas para ser castas, sumisas y obedientes.

Muchos de esos cuentos fueron publicados en una de las primeras revistas francesas de gran éxito de la época: *Le Mercure Galant*. La publicación contaba, por un lado, con el beneplácito de Luis XIV y, por otro, con el desprecio de autores como Molière, que la consideraban de pésima calidad literaria.

Por su parte, el escritor italiano Giambattista Basile (c. 1575-1632) escribió *El cuento de los cuentos* o *Pentamerón* (*Pentamerone*, de 1634), una obra que fue publicada póstumamente, en la que diez vecinas cuentan un cuento cada día. En él, se narran historias como «Cenicienta», «Rapunzel», «El gato con botas» y «Blancanieves», dirigidas a un público adulto. Algunos de ellos servirían de inspiración para los que aparecieron posteriormente en la corte francesa.

6

Fantasía ilustrada

El Siglo de las Luces

La historia de la literatura comparte orígenes y evoluciones más o menos similares por todo el continente europeo hasta bien entrada la Edad Media. Las gentes disfrutaban con las sagas, los cantares de gesta, los romances, los cuentos y los libros de caballerías, pero la influencia de las guerras de religión y las creencias en las que se diseminó el cristianismo propiciaron desarrollos literarios diversos, lo que provocó toda una serie de particularidades. La sociedad española del siglo XVI afianzó la novela picaresca; la Revolución francesa de 1789 impulsó la liberación de un pensamiento que, en otros territorios, tendría prohibida su difusión; y el nacimiento de la Revolución industrial en la Inglaterra del siglo XIX iluminaría el florecimiento de la ciencia ficción moderna. Pero ¿qué sucedió exactamente durante el siglo XVIII?

En Europa, el siglo XVIII se conoce como el Siglo de las Luces debido al espíritu crítico que caracterizó toda una sociedad en la que se cuestionaban las creencias y dogmas de fe habidos hasta el momento, buscando la separación entre Iglesia y Estado, la utilización de la razón por encima de todo y un pragmatismo absoluto a la hora de enfocar cualquier asunto, ya fuera educativo, artístico, político o social.

La aparición de nuevos géneros literarios influidos por las mejoras sociales, los avances tecnológicos y la lucha de clases contribuyó al enriquecimiento de determinadas corrientes y abrió una brecha sustancial en la valoración de lo realista y lo fantástico, aunque la situación resultó más o menos dispar en toda Europa. Mientras en los países del norte no disminuyó demasiado el aprecio por lo maravilloso; en el sur, al amparo del catolicismo más conservador, se despreciaron fabulaciones, fantasías y todos aquellos pensamientos igualitarios o científicos que propugnaban una nueva era. Eso sí, la magia y los milagros eran bienvenidos cuando servían para difundir la religión, pero se repudiaban cuando simplemente buscaban el placer de la lectura o un cuestionamiento intelectual sobre cualquier faceta de la vida.

En España, no existía una tradición lo bastante firme y bien conservada como para que el realismo no barriera gran parte de la fantasía cultivada hasta entonces. Sin embargo, en países como Francia, las ideas ilustradas desafiaron los pensamientos y comportamientos socialmente establecidos, estimulando y valorando la fe individual, la lógica y el estudio de la mente humana, incentivando una popularización del arte y de la enseñanza que contribuyeron a consolidar un nuevo mercado editorial.



Tumba del escritor, explorador y orientalista *sir* Richard Francis Burton, con forma de jaima, ubicada en Mortlake (Londres, Reino Unido). En ella también reposan los restos de su esposa Isabel Arundell.

Reflejo de todo ello es la primera edición europea de *Las mil y una noches* (*Les Mille et une nuits, contes arabes traduits en français*, 1704), traducción realizada por Antoine Galland (1646-1715) de una recopilación de cuentos populares orientales. Cabe señalar que la traducción de Galland fue adaptada para la corte. Así, el autor eliminó toda señal de erotismo del original y la obra fue expurgada para que no incluyera mención alguna a adulterios y hechos de sangre. Las historias más famosas que recoge son, sin duda, la de «Aladino y la lámpara maravillosa», «Simbad, el Marino» y «Alí Babá y los cuarenta ladrones». La obra de Galland se difundió con prontitud por todo el continente. La segunda edición de la traducción inglesa de la que se tiene constancia y la primera edición de la traducción alemana aparecieron en 1712; la italiana en 1722; la holandesa en 1732; la danesa en 1745; la rusa en 1763; la flamenca en 1788; y en lo que respecta a la traducción española, con el retraso que siempre nos ha caracterizado, no aparecería hasta el siglo siguiente, en 1841. Sin embargo, la versión más conocida de estos cuentos orientales sería la realizada por el escritor, aventurero y cónsul británico *sir* Richard Francis Burton (1821-1890), con el título de *Libro de las mil noches y una noche* (*The Book of the Thousand Nights and A Night*); una edición

íntegra en varios volúmenes que respetó las partes eróticas de la fuente original, publicada durante la década de los ochenta del siglo XIX. Así pues, no podemos olvidar que, aunque estos cuentos se consideren, en la actualidad, clásicos de la literatura infantil, lo son por las adaptaciones y no en función de su versión original, tal y como ha pasado otras tantas veces.

EL SIGLO DE LOS VIAJES FANTÁSTICOS

En 1705 vio la luz *El consolidador o memorias de un mundo en la luna* (*The Consolidator; or, Memoirs of Sundry Transactions From the World in the Moon*), uno de los libros menos conocidos de Daniel Defoe (1660-1731), el autor del famoso *Robinson Crusoe*. La obra es una sátira fantástica del tiempo en el que vive, ambientada precisamente en el satélite para evitar problemas y poder utilizar la ironía y el sarcasmo a su antojo. Y si continuamos con la vista sobre la Francia del siglo XVIII, habremos de mencionar a uno de los pensadores ilustrados por antonomasia: François-Marie Arouet (1694-1778), más conocido como Voltaire.

Voltaire, además de sus obras trágicas, filosóficas y poéticas, cultivó la ficción de carácter fantástico con maestría. En 1752, publicó *Micromegas*, sobre el viaje que realiza a la Tierra el gigante que da título a la obra, acompañado por un saturnino. También coqueteó con la fantasía más clásica en cuentos como *La princesa de Babilonia* (*La Princesse de Babylone*, 1768), historia de una doncella pretendida por tres reyes y el hijo de un pastor, Amazán, que configura una fábula maravillosa inspirada en las creaciones de Ariosto.

Como no podía ser de otro modo, los escritores de la Ilustración encontraron en el género utópico un vehículo ideal para expresarse. Esta crítica social contó con un escritor incuestionable, el irlandés Jonathan Swift (1667-1745), creador de *Los viajes de Gulliver* (*Gulliver's Travels*, 1726), una sátira de la sociedad inglesa dirigida a un público adulto. La gran acogida del libro provocó que se tradujera de inmediato al francés, del francés al alemán y, a continuación, a otras lenguas europeas. La intencionalidad crítica de la obra se fue perdiendo en mayor o menor medida en todas las traducciones, ya que estaban realizadas sobre cualquiera de ellas, en una

época en la que no era necesario utilizar como base la obra original. En España, la primera edición, traducida del francés por Ramón Máximo Spartal, apareció en tres volúmenes, entre 1793 y 1800, con el título de *Los viajes del capitán Lemuel Gulliver a diversos países remotos*, y se convertiría en la traducción más popular en castellano de la obra de Swift.



Gulliver en Liliput (1906), de Gleeson White. El viaje a Liliput, un territorio en el que sus habitantes tiene un tamaño doce veces menor que el de los humanos, es el primero de los cuatro viajes de Gulliver.

Los viajes planetarios que habían proliferado en el siglo anterior continuaron haciéndolo en este. Bajo el seudónimo de Capitán Samuel Brunt se publicó *Viaje a Cacklogallinia* (*A Voyage to Cacklogallinia with a Description of the Religion, Policy, Customs and Manners of that Country*, 1727); un viaje a la Luna donde se satiriza sobre el mundo utilizando gallinas y se critica la especulación de la Compañía de los Mares del Sur en Londres. Nadie sabe quién se escondía detrás de aquel seudónimo, e incluso se ha barajado la posibilidad de que autores como Daniel Defoe o Jonathan Swift se ocultaran tras él. Lo cierto es que la identidad de Brunt es un misterio.

En España, los viajes utópicos también se utilizaron como vehículos de crítica o enseñanza. El salmantino Diego de Torres Villarroel (1693-1770), matemático, literato, alquimista y torero cuyo modelo literario era nada más y nada menos que Quevedo, a quien imitó en *Sueños morales* (1743), escribió *Viaje fantástico del Gran Piscátor de Salamanca. Jornadas por uno y otro mundo. Descubrimiento de sus sustancias, generaciones y producciones* (1724). Su protagonista viaja durante varios días a través de un sueño que lo lleva a conocer el mundo subterráneo, la superficie de la Tierra, los fenómenos atmosféricos y el espacio, incluyendo un viaje a la Luna.

Una de las primeras obras utópicas españolas fue la anónima *Descripción de Sinapia, península en la tierra austral*, del siglo XVII según algunos especialistas y según otros, datada en el XVIII. Sea como fuere, lo cierto es que esta utopía no vio la luz hasta 1975, tras haber sido hallada entre los documentos del archivo del conde de Campomanes.

La idea de otros mundos en el interior de nuestro planeta era frecuente. En *Viaje al mundo subterráneo* (*Nicolai Klimii iter Subterraneum*, de 1741), escrito por uno de los principales creadores de la literatura danesa, Ludvig Holberg (1684-1754), su protagonista Niels Klim cae por un agujero y descubre un pequeño sistema planetario habitado. Algunos creen que los árboles inteligentes de esta obra podrían haber servido de inspiración a J.R.R.Tolkien para crear sus famosos ents.

Otro ilustrado francés, Denis Diderot (1713-1784), publicó *Supplément Au Voyage de Bougainville* (1772), una utopía inspirada por el *Viaje alrededor del mundo* (*Voyage autour du monde*, de 1771) del explorador y militar Louis Antoine de Bougainville. La obra de Diderot circuló en forma de manuscrito y no se imprimió hasta después de la Revolución francesa.

Por su parte, Marie Anne de Roumier Robert (1705-1771) fue autora de una de las primeras novelas de ciencia ficción en francés escritas por una mujer: *Voyage de Milord Céton Dans les Sept Planètes: ou, Le Nouveau Mentor* (1765). Tres años después, publicó *Les Ondins: conte moral* (1768), donde nos encontramos con Castora, un reino protegido por la diosa Pallas y gobernado por la amazona Pentaphile donde los hombres están proscritos.

Viajes interplanetarios y viajes subterráneos compartieron éxito con los viajes en el tiempo, fruto de las primeras novelas de anticipación. Ejemplo de ello es *El año 2440* (*L'An 2440, rêve s'il en fut jamais*, 1770) de Louis Sébastian Mercier (1740-1814), donde relata el despertar de un hombre del siglo XVIII en el año 2440, en una sociedad republicana donde en lugar de la Bastilla se encuentra un templo a la clemencia.

Pero no solo de esa incipiente ciencia ficción se nutría el espíritu dieciochesco. También debemos a este siglo la aparición de un personaje recurrente en un sinfín de obras del género fantástico: el barón Münchausen. Los orígenes reales y literarios de tan ilustre personaje, que ha llegado a formar parte de los juegos de rol más entretenidos y hasta del vocabulario médico más profesional —el síndrome de Münchausen es una alteración psicológica por la que el paciente finge padecer todo tipo de enfermedades para recibir atención y cuidados—, se encuentran en este siglo ilustrado.



Ilustración del barón Münchausen cabalgando una bala de cañón, realizada por Gottfried Franz para *The Miraculous Adventures of Baron Münchausen* (A. F. Devrien, 1896)

Karl Friedrich Hieronymus, barón de Münchhausen (1720-1797), fue un noble alemán y soldado del ejército ruso, que al regresar a su casa, tras su vida militar, contó todo tipo de aventuras. El profesor alemán Rudolf Erich Raspe (1737-1794), que había tenido trato con el barón, se sirvió de sus historias para crear un curioso personaje literario que dio a conocer en *Historia de los maravillosos viajes y campañas en Rusia del barón de Munchausen* (*Baron Munchausen's Narrative of His Marvellous Travels and Campaigns in Russia*, 1785). Raspe pretendía ganar popularidad entre los lectores anglosajones parodiando las costumbres de su tierra natal a través de las aventuras del barón, pero la novela no le hizo ninguna gracia al verdadero Hieronymus, que se ganó la reputación de fantasioso y extravagante.

Un año después, Gottfried August Bürger (1747-1794) tradujo la obra al alemán, añadiendo historias de su propia cosecha, con el título de *Viajes maravillosos por mar y tierra: Campañas y aventuras cómicas del barón de Münchausen* (*Wunderbare Reisen zu Wasser und zu Lande: Feldzüge und lustige Abenteuer des Freiherrn von Münchhausen*, 1786), que fue la versión la de mayor éxito.

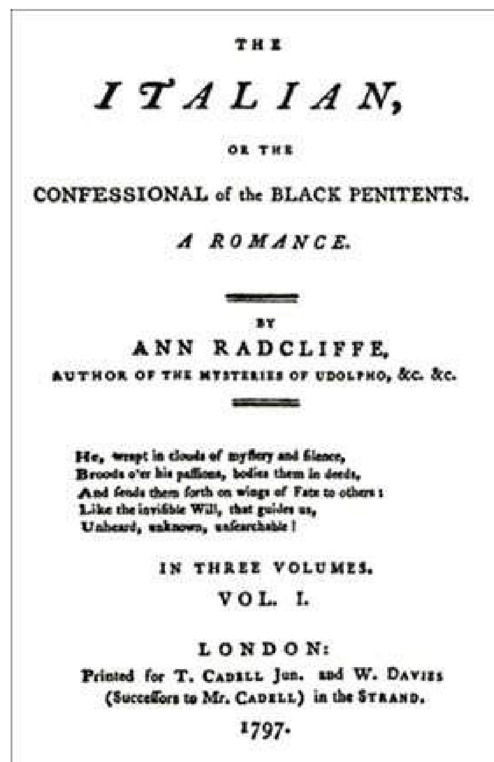
Por aquel entonces, en Francia, uno de los precursores de la literatura fantástica, Jacques Cazotte (1719-1792), publicaba su obra más conocida: *El diablo enamorado* (*Le Diable Amoureu*x, 1772). La novela cuenta la historia de Álvaro, un caballero español interesado por el ocultismo que contacta con Belcebú. El demonio se enamora entonces de él y adopta el aspecto de una mujer. Esta fantasía oscura, romántica y demoníaca anticiparía todo lo que estaba por venir.

EL NACIMIENTO DE LO GÓTICO

Durante el siglo XVIII, la fantasía seguía interesando a los lectores. La evolución natural de todo su éxito contribuyó al nacimiento de la novela gótica, aunque los críticos siguieran rechazando los libros con elementos fantásticos o sobrenaturales. Solo el tiempo conseguiría que reconocieran su valía.

El auge de la novela gótica fue tal que, entre 1764 y 1820, se calcula que únicamente en Gran Bretaña vieron la luz unas cinco mil obras del género. Por primera vez, la mayoría de las autoras eran mujeres, aunque una de las más exitosas de todas esas publicaciones, *El castillo de Otranto* (*The Castle of Otranto*, 1764), estaba firmada por un hombre: Horace Walpole (1717-1797).

Sin embargo, la figura más sobresaliente fue la de Ann Radcliffe (1764-1823), autora de novelas con elementos sobrenaturales y ambientadas en lugares románticos y tenebrosos, como *Los misterios de Udolfo* (*The Mysteries of Udolpho*, 1794) y *El italiano* (*The Italian*, 1797), cuyas copias se vendieron en casi toda Europa. Hubo que esperar hasta 1819 para adquirir obras de Radcliffe en España, cuando se publicó *Julia o Los subterráneos del castillo de Mazzini*, traducción de la versión francesa de *A Sicilian Romance* (1790) que había aparecido veintinueve años atrás.



THE

ITALIAN,

OR THE

CONFESSIONAL of the BLACK PENITENTS.

A ROMANCE.

BY

ANN RADCLIFFE,

AUTHOR OF THE MYSTERIES OF UDOLPHO, &c. &c.

He, wrapt in clouds of mystery and silence,
Broods o'er his passions, bodies them in deeds,
And sends them forth on wings of Fate to others:
Like the invisible Will, that guides us,
Unheard, unknown, unsearchable!

IN THREE VOLUMES.

VOL. I.

LONDON:

Printed for T. Cadell Jun. and W. Davies
(Successors to Mr. Cadell) in the Strand.

1797.

Portada de *The Italian* (1797), última de las novelas publicadas en vida de Ann Radcliffe, escritora a quien *sir* Walter Scott definió como «la primera poetisa de la prosa romántica».

Lo mismo pasaría con *Vathek* (*Vathek, an Arabian Tale, From an Unpublished Manuscript*, 1786), obra del político y escritor William Beckford (1760-1844), protagonizada por un califa que hace un pacto con un demonio y que no se traduciría al castellano hasta 1969. Por su parte, otro político, Matthew Gregory Lewis (1775-1818) escribió una historia ambientada en España: *El monje* (*The Monk: A Romance*, 1796). La novela está llena de elementos sobrenaturales, pactos con el diablo, incestos, castillos en ruinas y la Inquisición; una combinación que seduciría años después a los románticos. La importancia de su obra fue tal que al escritor se le conoce por el apelativo de Monk Lewis.

LA SOMBRA DE LA INQUISICIÓN

Y es que no es de extrañar que la figura de la Inquisición resultara tan interesante para los escritores extranjeros de la época; después de todo, la institución seguía vigente, cuidándose de vigilar y prohibir la divulgación de aquellas ideas que consideraban amorales o contrarias a la fe. Los índices de libros prohibidos seguían en vigor.

El *Indice último de los libros prohibidos y mandados expurgar para todos los Reynos y Señorios del Catolico Rey de las Españas... Don Carlos IV: contiene en resumen todos los libros puestos en el Indice Expurgatorio del año de 1747 y en los Edictos posteriores, asta fin de Diciembre de 1789 formado y arreglado... por mandato del Excmo. Sr. D. Agustin Rubin de Cevallos, inquisidor general...* (1790) contaba ya con más de siete mil entradas, un catorce por ciento de ellas de obras en francés, entre las que figuraban *Las aventuras de Telémaco* de Fénelon, la obra de Rabelais, los cuentos de *madame* D'Aulnoy o las historias de Jean de la Fontaine. Ante tal cantidad de libros extranjeros prohibidos, las autoridades se vieron obligadas a incrementar sus esfuerzos en las fronteras para que no llegaran a las manos de los súbditos del reino. Como consecuencia, en los límites terrestres, la Inquisición prestó especial atención al control fronterizo, donde un comisario

del Santo Oficio actuaba con los aduaneros. En las fronteras marítimas, el comisario subía a bordo de los navíos, antes del desembarco de las mercancías a puerto, para comprobar que entre ellas no se encontraban libros sospechosos. Librerías y bibliotecas también eran inspeccionadas para asegurarse de la ausencia total de estos títulos.

Mientras tanto, la literatura de cordel continuaba circulando, aunque despreciada por los ilustrados ya que la consideraban literatura popular, simple e inútil. Pero el ciclo caballeresco seguía contando con numerosos lectores, por más que la alta literatura anduviera por otros fueros. Títulos como *Carlomagno* u *Oliveros de Castilla* formaban parte de las colecciones de cordel que, en ocasiones, conseguían librarse de la censura.

En la segunda mitad del siglo XVIII, los neoclásicos acentuaron las críticas y el rechazo contra las comedias de magia y se prohibieron aquellas que fueran contrarias a la razón, a las costumbres y a la decencia. Así las cosas, a finales de siglo, la censura española también impedía la circulación de exitosos libros ingleses de temática gótica y la difusión de libros y folletos que divulgaran las ideas de la revolución de 1789. Tiempo después, un nuevo marco legal sería algo más flexible.

7

Fantasía decimonónica

El siglo XVIII fue una etapa de transición entre una centuria en la que el éxito recaía sobre las grandes aventuras caballerescas y otra que sería considerada por antonomasia la del nacimiento del género fantástico tal y como lo conocemos. El espíritu decimonónico se caracterizó, desde sus inicios, por la recopilación de leyendas, la difusión del cuento fantástico en las revistas literarias y en los periódicos, el rechazo absoluto a las normas preestablecidas, el incremento del número de lectores y la expansión de la literatura de consumo.

El espíritu nacionalista del siglo XIX alentó la compilación de cuentos y leyendas para proteger el idioma y el folclore de cada pueblo. El Romanticismo contribuyó así a salvaguardar una cultura popular que, de otra forma, habría podido desaparecer. Además, la corriente romántica favorecía todo tipo de creación fantástica, por lo que se propició el incremento de diversos frentes dentro del género: las historias infantiles, los cuentos y leyendas, los vampiros como fenómeno literario, el folletín, la novela de aventuras y la ciencia ficción.

EL SIGLO DE LOS CUENTOS INFANTILES

La literatura infantil, tal y como la conocemos en la actualidad, tiene sus orígenes en el siglo XIX, cuando la mayoría de los cuentos fueron recopilados o escritos específicamente para los más pequeños.

Los niños comenzaban a ocupar una posición en la sociedad que hasta entonces había sido inexistente, lo que contribuyó a que se escribieran historias especialmente para ellos. Por ese motivo, editores y escritores eliminaron los elementos sexuales y más violentos de las obras de Perrault, que se convirtieron en uno de los grandes éxitos de ventas franceses del siglo.

Los más destacados recopiladores de cuentos populares de la época fueron los hermanos Grimm: Jacob (1785-1863) y Wilhelm (1786-1859), quienes se pasaron varios años vagando por el territorio centroeuropeo para reunir historias del folclore alemán, que luego agruparían en el volúmen *Cuentos infantiles y del hogar* (*Kinder-und Hausmärchen*, 1812-1822). De los cuentos de los Grimm, entre los que se encuentran algunos de Perrault, también se suprimieron las secuencias de carácter adulto para que pudieran leerlos todos los públicos.

En la década de los años treinta, Hans Christian Andersen (1805-1875) creó expresamente para niños sus obras más famosas. En total, el autor danés escribió ciento sesenta y ocho historias, entre las que se encuentran *La princesa y el guisante* (*Prindsessen paa Ærten*, 1835); *La sirenita* (*Den lille Havfrue*, 1837), *El soldadito de plomo* (*Den Standhaftige Tinsoldat*, 1838) y *Las zapatillas rojas* (*De røde Skoe*, 1845).

Curiosamente, la que está considerada como primera novela de fantasía juvenil fue fruto de la pluma de una mujer: Sara Coleridge (1802-1852). La hija de Samuel Taylor Coleridge escribió *Phantasmion, A Fairy Tale* (1837), donde narra la historia del príncipe Phantasmion y el hada Potentilla.

La literatura para niños crecía y crecía, consolidándose en esta centuria. Por toda Europa comenzaron a circular ediciones infantiles de periódicos o semanales, en los que se publicaban obras que, con el tiempo, terminarían siendo auténticos clásicos, como *Las aventuras de Pinocho* (*Le avventure di Pinocchio*, 1883) de Carlo Lorenzini (1826-1890), más conocido como Collodi, quien había sido traductor de los cuentos de Perrault.

Estas publicaciones también se popularizaron en España, pero caracterizadas por un tono más educativo y moralizante que las que se imprimían en otros países europeos. Cuando en la península se publicaba *La Educación Pintoresca* (1857-1859), en Francia nacía *La Semaine des Enfants*, un semanario parisiense con leyendas y cuentos de hadas que contrastaba con las historias aleccionadoras hispanas. El realismo español había enraizado en todos los ámbitos literarios y la literatura infantil y juvenil no iba a ser una excepción; de hecho, la mayoría de los escritores que se ocupaban de ella lo hacían con fines claramente instructivos. Los mundos fantásticos poblados de hadas y aventuras medievales no tendrían un eco destacable en sus historias hasta finales de siglo.

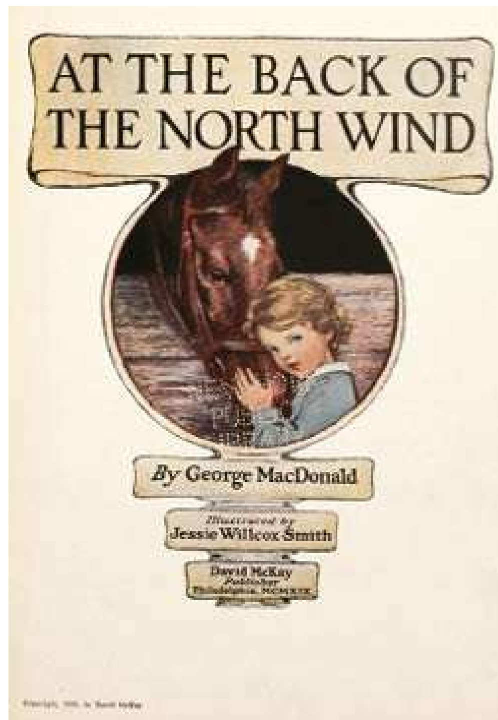
En contraste con esa situación, se conoce la segunda mitad del siglo XIX como la Edad de Oro de la literatura infantil inglesa, epíteto comprensible si tenemos en cuenta los tres autores que marcaron esta etapa: Charles Kingsley (1819-1875), George MacDonald (1824-1905) y Lewis Carroll (1832-1898).

El clérigo inglés Charles Kingsley, profesor de Historia Moderna en Cambridge y amigo de Charles Darwin, fue autor de libros como *Cuentos de hadas griegos: los héroes* (*The Heroes; or*, *Greek Fairy Tales for My Children*, 1856) y *Los niños del agua* (*The Water-Babies: A Fairy Tale for a Land-Baby*, 1863).

El escocés George MacDonald fue el autor de la considerada primera novela de fantasía adulta: *Fantasías. Un cuento de hadas para hombres y mujeres* (*Phantastes. A Faerie Romance for Men and Women*, 1858), editada por primera vez en castellano en 1989 y protagonizada por un joven que es conducido por un ser diminuto al País de las Hadas. Además, MacDonald escribió numerosas historias dirigidas al público infantil, como *La princesa y los trasgos* (*The Princess and The Goblin*, 1871), *La princesa y Curdie* (*The Princess and Curdie*, 1883) y *Más allá del viento del norte* (*At the Back of the North Wind*, 1871), editada por primera vez en castellano en 2016. Sus cuentos inspiraron a autores de la talla de C.S. Lewis o de J.R.R. Tolkien, pero la escasa valoración de su producción fantástica provocó que se dedicara a escribir novelas realistas, que se vendían con mayor facilidad.

En la fructífera biografía de MacDonald, que era buen amigo de Mark Twain, cabe señalar que fue el mentor de Lewis Carroll, seudónimo del matemático y escritor Charles Lutwidge Dodgson. Fue MacDonald quien le sugirió a Carroll que escribiera alguna historia de fantasía en la línea de *Los niños del agua* de Kingsley. Así surgió *Alicia en el País de las Maravillas* (*Alice's Adventures in Wonderland*, 1865) y los hijos del mentor del matemático fueron de los primeros en leerla. Carroll, además de la famosa *Alicia en el País de las Maravillas* y su secuela *Alicia a través del espejo* (*Through the Looking-Glass and What Alice Found There*, 1871), escribió otras obras a la sombra de sus mayores éxitos. De tal modo, en la revista *Aunt Judy's Magazine* (1867) aparecieron los relatos «El hada Silvia» («*Fairy Sylvie*») y «La venganza de Bruno» («*Bruno's Revenge*»), historia que desarrollaría tiempo después en la novela *Silvia y Bruno* (*Sylvie and Bruno,* 1889), ambientada tanto en la época victoriana como en el País de las Hadas y que continuaría en *Sylvie and Bruno Concluded* (1893).

Junto a MacDonald, Kingsley y Carroll hay que mencionar a dos autoras inglesas: la poeta y novelista Jean Ingelow (1820-1897), que publicó *Mopsa, the Fairy* (1869), y Mary de Morgan (1850-1907), autora de tres volúmenes de cuentos de hadas: *On a Pincushion*, *and Other Fairy Tales* (1877), *El collar de la princesa Fiorimonde y otros cuentos* (*The Necklace of Princess Fiorimonde*; *and Other Stories*, 1880) y *The Windfairies and Other Tales* (1900).



Cubierta del libro *At the Back of the North Wind* (Filadelfia: D. Mckey, 1919), de George MacDonald. Esta historia apareció publicada por fascículos en la revista *Good Words for the Young* antes de ver la luz como libro en 1868.

En las últimas décadas de siglo, la producción literaria infantil no hizo sino incrementarse. El profesor de Oxford y prolífico autor Andrew Lang (1844-1912) recopiló, entre otras, las historias de Perrault, *madame* D'Aulnoy y Andersen, y las publicó en doce volúmenes, clasificados por colores, con el título de *Los libros de colores de los cuentos de hadas* (*Fairy Book*, 1889-1910), entre los que se encuentran: *El libro azul de los cuentos de hadas (The Blue Fairy Book*, 1889), *El libro rojo de los cuentos de hadas* (*The Red Fairy Book* 1890) y *El libro verde de los cuentos de hadas* (*The Green Fairy Book*, 1892), entre otros.

Por su parte, el escritor australiano Joseph Jacobs (1854-1916) también recopiló cuentos de hadas en títulos como *Cuentos ingleses de hadas* (*English Fairy Tales*, 1890) donde encontramos la versión más popular de «Los tres cerditos», y *Cuentos célticos de hadas* (*Celtic Fairy Tales*, 1892).

En España, Cecilia Böhl de Faber (1796-1877), más conocida como Fernán Caballero, se propuso realizar igual tarea que la acometida por los hermanos Grimm en Alemania, recopilando leyendas e historias populares. En revistas como *La Educación Pintoresca* aparecieron sus cuentos y relatos mitológicos, que tiempo después se publicarían como *Cuentos, oraciones, adivinanzas y refranes populares e infantiles* (1877), aunque con ese tinte moralizante y educativo que marcaba todas las obras para niños que se editaban en el país. Tras su muerte, seguirían publicándose nuevas recopilaciones de sus obras.

Entonces hubo una editorial española que hizo historia: la editorial Calleja. La editorial Calleja fue fundada en Madrid, durante la segunda mitad del siglo, por Saturnino Calleja Fernández (1853-1915). En ella se difundieron las obras de Andersen, los hermanos Grimm y Swift y su repercusión fue tal que pasó a formar parte de la memoria colectiva de los españoles. La expresión «tienes más cuento que Calleja» hace referencia precisamente a esta casa editorial de inmenso catálogo. No obstante, en muchas de las versiones que aparecían en sus ediciones no se especificaba el nombre del autor, del traductor o del adaptador. Además, las narraciones se adecuaban a la corriente imperante en el país. Así, *Hansel y Gretel* se publicó como *Juanito y Margarita*, cuya aventura finaliza cuando regresan de la casa de chocolate con una bolsa de dinero que ella atesora para tener una buena dote y él utiliza para convertirse en arquitecto, mientras que *Las aventuras del barón Münchhausen* fueron atribuidas al barón de la Castaña.

EL SIGLO DE LAS LEYENDAS

El carácter recopilatorio de la corriente decimonónica no afectó solo a los cuentos infantiles. Los autores se afanaron en recuperar leyendas de todo tipo que, hasta entonces, habían permanecido en el olvido. Este renacimiento cultural propició la publicación de obras como el *Kalevala*, un conjunto de poemas épicos tradicionales finlandeses, compilados por el médico y filólogo

Elias Lönnrot (1802-1884). El libro apareció con el título de *Kalevala o viejos poemas de Carelia sobre los tiempos remotos del pueblo finlandés* (*Kalevala: taikka vanhoja Karjalan runoja Suomen kansan muinosista ajoista*, 1835). Pese a su éxito, Lönnrot, que no estaba del todo satisfecho con él, elaboró una versión más extensa en 1849.

Las historias del *Kalevala* influyeron en muchos autores posteriores como J.R.R. Tolkien, quien confesó que la obra había sido fundamental a la hora de redactar *El Silmarillion*. El *Kalevala* se tradujo al castellano en 1944 en una versión rreducida, publicada en Argentina, y no se editaría completo hasta 1953.

El anticuario irlandés Thomas Crofton Croker (1798-1854) recopiló gran cantidad de relatos celtas en *Fairy Legends and Traditions of the South of Ireland* (1825), que hizo las delicias de *sir* Walter Scott y los hermanos Grimm, a quienes Crocker dedicaría los dos volúmenes siguientes.

La recuperación de todos estos cuentos y leyendas dio lugar a obras como *Fausto*, del escritor alemán Johann Wolfgang von Goethe (1749-1832), publicada en dos partes: *Fausto: primera parte de la tragedia* (*Faust: Der Tragödie erster Teil*, 1808) y *Fausto: segunda parte de la tragedia* (*Faust: Der Tragödie zweiter Teil*, 1831), protagonizada por el legendario personaje que vende su alma al diablo. Esa misma transacción con el demonio también fue argumento para la obra de otro alemán, Adelbert von Chamisso (1781-1838), quien en *La maravillosa historia de Peter Schlemihl o el hombre que perdió su sombra* (*Peter Schlemihls wundersame Geschichte*, 1814) vuelve a inspirarse en las leyendas medievales que contaban cómo un hombre llegaba a un pacto con el diablo a cambio de una fuente inagotable de dinero. Por otra parte, el escritor y crítico alemán Johann Ludwig Tieck (1773-1853) recopiló sus cuentos y leyendas en la obra *Phantasus* (1812-1816).



Retrato de Ludwig Tieck (Dresde, 1828), de Carl Christian Vogel von Vogelstein. Tieck, quien escribió leyendas del folclore de su país y novela histórica, fue el encargado de traducir al alemán el *Quijote* de Cervantes.

El escritor, pintor e investigador bretón Paul Sébillot (1843-1918) publicó *Cuentos populares de la Alta Bretaña* (*Contes Populaires de la Haute-Bretagne*, 1880), a los que siguieron *Cuentos de los campesinos y pescadores* (*Contes des paysans et des pêcheurs*, 1880) y *Cuentos de los marinos* (*Contes de terre et de mer*, 1883), así como *Gargantúa en la tradición popular* (*Gargantua dans les traditions populaires*, 1883) y *Leyendas y curiosidades de los oficios* (*Légendes et curiosités des métiers*, 1894-1895). Entre los cuentos de Sébillot aparecen historias como «La sirena de Fresnaye», «Juan Sin Miedo», «La cueva de san Miguel», «El cordón encantado», «La mata de habas», «La prometida del león», «La peregrinación a Santiago», «El origen de los vientos» o «Las medias encantadas». A Sébillot debemos la utilización, por primera vez en 1881, de la expresión «literatura oral» en contraposición al concepto de «literatura escrita».

A finales de siglo, el poeta irlandés William Butler Yeats (1865-1939) se encargó de recrear el folclore celta en obras como *Fairy and Folk Tales of the Irish Peasantry* (1888), *Irish Faerie Tales* (1892), *El crepúsculo celta* (*The Celtic Twilight*, 1893) y *La Rosa Secreta* (*The Secret Rose*, 1897).

En nuestro país, el máximo exponente de este movimiento romántico en el que las leyendas constituían parte fundamental de las reivindicaciones culturales del entorno fue Gustavo Adolfo Bécquer (1836-1870), autor de una serie de relatos caracterizados por elementos que recuerdan en grado sumo a la fantasía alemana, con espíritus de las aguas, gnomos, ambientaciones medievales y elementos maravillosos. Todas las historias de Bécquer fueron apareciendo en la prensa de la época. «El caudillo de las manos rojas» (1858) se publicó en *La Crónica* y «La cruz del diablo» (1860) en *La Crónica de Ambos Mundos*; mientras que, entre 1861 y 1862, vieron la luz en *El Contemporáneo* «El monte de las ánimas», «Los ojos verdes», «Maese Pérez el organista», «La ajorca de oro», «El Miserere», «El aderezo de esmeraldas» y «El rayo de luna», entre otras. Resulta paradójico que el escritor sevillano sea más conocido si cabe por sus poemas que por sus leyendas, cuando estas últimas alcanzan, y a menudo superan, la calidad de aquellos. Se publicaron después de su muerte en un único volumen, en 1871.

Bécquer no fue el único que recurrió al acervo popular español. El periodista y abogado Antonio Joaquín Afán de Ribera (1834-1906) escribió, entre otras cosas, *Las noches de Albaicín: tradiciones, leyendas y cuentos granadinos* (1885) y el gallego José Ojea Otero (1845-1909) escribió *Célticos: cuentos y leyendas de Galicia* (1883).

No todos saben que la carrera literaria del escritor valenciano Vicente Blasco Ibáñez (1867-1928) se inició con el libro *Fantasías. Leyendas y tradiciones* (1887); una obra donde se incluyen historias como «La espada del Templario», «La noche de san Juan» o «Tristán el sepulturero». Tal y como ha pasado en otros casos, cuando hablamos de autores clásicos, a menudo se omite destacar que sus inicios literarios fueron con historias de corte fantástico.

EL SIGLO DE LOS CUENTOS FANTÁSTICOS

A la par de la gran popularidad de los cuentos infantiles y el auge de las leyendas, el siglo XIX fue el siglo de los cuentos fantásticos dirigidos a un público adulto, algunos de los cuales, con el tiempo, serían adaptados para los niños.

Sin duda alguna, el autor alemán más representativo en este ámbito fue el compositor, jurista y pintor Ernst Theodor Wilhelm Hoffmann (1776-1822), quien cambiaría su nombre de Wilhelm por el de Amadeus, en honor a su admirado Mozart. La prolífica obra literaria de E.T.A. Hoffman incluye numerosos cuentos fantásticos como *El puchero de oro* (*Der goldne Topf*, 1814), *Los elixires del diablo* (*Die Elixiere des Teufels*, 1815) o *El Hombre de Arena (Der Sandmann*, 1817). Sus historias fueron recopiladas en diversos volúmenes: *Fantasías a la manera de Callot* (*Fantasiestücke in Callot's Manier*, 1814), *Piezas nocturnas* (*Nachtstücke*, 1817) y *Los hermanos de San Serapión* (*Die Serapionsbrüder*, 1819-1821).

Por su parte, el novelista inglés Charles Dickens (1812-1870) publicó por entregas su primera novela, *Los papeles póstumos del club Pickwick* (*The Posthumous Papers of the Pickwick Club*, 1836-1837), con la que despegó una carrera literaria que lo convirtió en uno de los clásicos de la literatura universal. Entre todas las historias de Dickens en las que nos podemos encontrar elementos fantásticos y sobrenaturales destacan *Historia de los trasgos que raptaron a un sepulturero* (*The Story of the Goblins Who Stole a Sexton*, 1836), *Para leer al anochecer* (*To Be Read At Dusk*, 1852) y *El guardavía* (*The Signalman*, 1866). Cuando publicó su famosa historia *Cuento de Navidad* (*A Christmas Carol*, de 1843), su éxito provocó que, desde entonces, escribiera un cuento todas las navidades. De tal forma surgieron *El carillón* o *Las campanas* (*The Chimes*, 1844), *El grillo del hogar* (*The Cricket on the Hearth*, 1845), *La batalla de la vida* (*The Battle of Life*, 1846) y *El hechizado* (*The Haunted Man and the Ghost's Bargain*, 1848).

Amigo íntimo de Dickens, el escritor londinense Wilkie Collins (1824-1889) publicó por entregas en la revista de aquel, *All the Year Around*, su famosa novela de misterio *La dama de blanco* (*The Woman in White*, 1859-1860), así como *La piedra lunar* (*The Moonstone*, 1868), mientras que su novela *Armadale* (1864-1866) aparecía serializada en *The Cornhill Magazine*.

También nos encontramos publicando en las revistas de la época a la escritora e historiadora escocesa Margaret Oliphant (1828-1897). Sus artículos aparecieron en la *Blackwood's Magazine* y la mayoría de sus historias de carácter sobrenatural fueron recopiladas bajo el título de *Stories of the Seen and Unseen* (1889). Entre sus numerosas obras literarias, que

incluyen historias victorianas de fantasmas, también hay novelas como *Una ciudad asediada* (*A Beleaguered City*, 1880) y *La puerta abierta* (*The Open Door*, 1881).

Mientras toda Europa caía bajo el encanto fantástico del Romanticismo, en Estados Unidos se comercializaba la prensa de un penique, ediciones donde se combinaban las noticias de actualidad con la prosa de ficción. Esta última seguiría evolucionando hasta publicarse en formato de libro económico. Dos de los escritores que firmaban en esas publicaciones se convertirían en referentes en la historia del género fantástico: Washington Irving (1783-1859) y Edgar Allan Poe (1809-1849).

Entre la abundante obra de Irving destacan un par de relatos fantásticos que se incluyeron en *El libro de apuntes* (*The Sketch Book*, 1819-1820): «La leyenda de Sleepy Hollow» («*The Legend of Sleepy Hollow*»), también conocida como «La leyenda del jinete sin cabeza», y «Rip Van Winkle». Años después, tras un viaje a España, el escritor estadounidense escribiría *Cuentos de la Alhambra* (*Tales of the Alhambra*, 1832), donde recopilaba algunas leyendas granadinas.

El testigo literario de Irving lo recogió Edgar Allan Poe, escritor imprescindible del cuento gótico, fantástico, policiaco y de terror. Durante su carrera literaria, Poe publicó relatos en las revistas más prestigiosas de su tiempo. De hecho, fue en el *Southern Literary Messenger* donde aparecieron los primeros capítulos de la única de sus novelas que está completa: *Las aventuras de Arthur Gordon Pym* (*The Narrative of Arthur Gordon Pym of Nantucket*, 1837), sobre un fascinante viaje en un barco ballenero con un inesperado desenlace, que se publicaría como libro al año siguiente.

Si algo caracteriza toda la prolífica producción de Poe, es la maestría con la que abordó todos los géneros. De tal forma, nos encontramos con ciencia ficción en *Mellonta Tauta* (1849), diario de a bordo de una viajera en globo en el año 2848, y el viaje a la Luna de *La incomparable aventura de un tal Hans Pfaall* (*The Unparalleled Adventure of One Hans Pfaall*, 1835). También, historias vampíricas como la inquietante *Berenice* (1835), narraciones góticas como *Metzengerstein* (1832), historias policiacas como *Los crímenes de la calle Morgue* (*The Murders in the Rue Morgue*, 1841) o aventuras fantásticas como *Un descenso al Maelström* (*A Descent into the Maelström*, 1841).



Casa de Edgar Allan Poe en Nueva York (Estados Unidos). En este *cottage* de principios del siglo XIX, en el barrio del Bronx, vivió el escritor los últimos años de su vida, entre 1846 y 1849. Desde 1975 acoge un museo sobre su figura y obra.

En lo que respecta a su obra de no ficción, Poe defendía en sus ensayos el concepto del arte por el arte y el placer de leer sin más motivo; unas ideas que suponían un soplo de aire fresco en una época en la que todavía se propugnaba el consabido afán de una literatura respetable, pedagógica e instructiva y se despreciaba la evasión en todas sus formas.

EL SIGLO DE LA PRENSA ROMÁNTICA ESPAÑOLA

España no fue indiferente a este apogeo de la prensa y las ediciones económicas de novelas en las que lo gótico y lo fantástico campaban por sus fueros. La explosión del número de periódicos, libros y revistas publicados contribuyó a ello. Por fin parecía que volvía a haber una presencia importante en lo que al terreno de la imaginación se refiere; no obstante, era frecuente encontrarse numerosas críticas al género. No era para menos. La mayoría de los intelectuales de la época lo denostaban, pues consideraban la fantasía un

auténtico riesgo para el canon literario nacional y para la moral, y se mostraban contrarios al aumento de las traducciones de obras extranjeras, que creían que hacían peligrar tanto la literatura del país como la ideología dominante. Los críticos, además, se afanaban en repetir que tanto la fantasía en general, como el género gótico en particular, eran propios de otros países como Alemania o Francia, y que el género patrio, que había que proteger y cultivar, era el realismo. En resumen, consideraban que la temática fantástica resultaba denigrante para editores, escritores y lectores; una idea generalizada que desgraciadamente se arrastraría desde entonces.

Sin embargo, no todos pensaban igual. Un sector menos numeroso de la crítica se esmeraba por salir en defensa de lo fantástico cuando tenía ocasión. Este es el caso de José María Blanco White (1775-1841), escritor, traductor y periodista español exiliado en Inglaterra que publicó en la revista londinense *Variedades* (1824) un artículo titulado «Sobre el placer de las imaginaciones inverosímiles», en el que defendía la necesidad de lo maravilloso en el género novelesco romántico y alertaba sobre la escasez de la literatura fantástica en España. Y aunque, efectivamente, la edición de novelas de este tipo era inferior a la del resto de los países europeos, las que se publicaban tenían buena acogida por parte de los lectores. Así, vieron la luz *La bruja o cuadro de la corte de Roma* (1830) del gramático Vicente Salvá (1786-1849) y las obras del periodista y fotógrafo valenciano Pascual Pérez y Rodríguez (1804-1868), como *La torre gótica o el espectro de Limberg* (1833), *El hombre invisible o las ruinas de Munsterhall* (1833) y *La urna sangrienta o el panteón de Scianella* (1834), considerada esta última como una de las mejores novelas españolas de género gótico.

Esta brecha entre crítica y público fue más que evidente cuando apareció el que podríamos considerar el gran *best-seller* de la época: *Galería fúnebre de espectros y sombras ensangrentadas* (1831) de Agustín Pérez Zaragoza. Esta obra, formada por un conjunto de breves narraciones góticas, publicada en doce tomos, fue la más vapuleada por la crítica durante la primera mitad del siglo XIX, aunque hay que advertir que, más que gótica y fantástica, era escabrosa y truculenta.

Las novelas compartían popularidad con los cuentos fantásticos que aparecían en las publicaciones en prensa. En contra de lo que se pueda creer, fueron numerosos los escritores españoles que se dedicaron a ese género cuentístico, donde se ocupaban, entre otras materias, de lo fantástico y lo maravilloso. Tanto es así que nuestro país contó con una gran revista romántica: *El Artista* (1835-1836).

El Artista era una publicación dominical compuesta por artículos, ilustraciones y relatos fantásticos. En sus páginas aparecieron las traducciones de obras de autores como Victor Hugo, Lord Byron y Alexandre Dumas, junto con historias originales de grandes autores españoles. José de Espronceda (1808-1842) dio a conocer «La canción del pirata» en sus páginas, así como el cuento «La pata de palo». Entre los numerosos relatos que se publicaron en *El Artista*, se encuentran «El castillo del espectro» (1835) y «Luisa. Cuento fantástico» (1835) de Eugenio de Ochoa (1815-1872); «El torrente de Blanca» y «Beltrán. Cuento fantástico» (1835) de José Augusto de Ochoa; «La mujer negra o una antigua capilla de templarios» (1835) de José Zorrilla (1817-1893); y «Yago Yasck» (1836) de Pedro de Madrazo (1816-1898).

Cuando *El Artista* desapareció, ocupó su lugar una publicación de temática más diversa: el *Semanario Pintoresco Español* (1836-1857). En sus páginas, se plasmaron leyendas como «El lago de Carucedo» (1840) de Enrique Gil y Carrasco (1815-1846); relatos de Clemente Díaz como «Un cuento de vieja» y «El baile de ánimas»; y traducciones de obras de Washington Irving, como «El califa y el astrólogo. Cuento granadino» (1840) y «Cuento de la Alhambra. El comandante manco y el soldado» (1840). En 1856, apareció «Festejos reales, la espada encantada» de Manuel Ibo Alfaro Lafuente (1828-1885), una historia ambientada en el siglo XVI en las tierras del tirano Norabroch, señor del Castillo Tenebroso y guardián de una espada de oro clavada en una piedra marmórea.

Así las cosas, la dicotomía entre el gusto del público y el de la crítica continuaba siendo evidente. Mientras que la gente demandaba los relatos fantásticos y las traducciones de las obras de Poe, la mayoría de los críticos despreciaba la corriente que representaban y las consideraba fruto del alcohol y de las mentes enfermas. No obstante, había algunos que alababan al mencionado estadounidense. De tal forma, en 1858, Pedro Antonio de

Alarcón (1833-1891) publicó para *La Época* un artículo en el que consideraba a Poe un escritor con mayúsculas y le dedicaba una buena cantidad de elogios. Alarcón recopilaría en *Narraciones inverosímiles* (1882) sus propios relatos, escritos bajo la influencia del autor norteamericano, entre los que destacan «La mujer alta», «Los ojos negros», «Lo que se oye desde una silla del Prado», «Los seis velos» y «El amigo de la muerte». Aunque la obra por la que siempre sería recordado es la novela costumbrista *El sombrero de tres picos* (1874), que no tiene nada que ver con lo gótico ni con lo fantástico.



Caricatura de Pedro Antonio de Alarcón realizada por Eduardo Sáenz Hermúa (*La Semana Cómica*, 1888). Alarcón, gran admirador de Poe, llegó a definir al escritor estadounidense como «el lord Byron de la América del Norte».

La muerte, el diablo y el infierno eran temas recurrentes entre los escritores románticos españoles. Algunos los abordaban con un enfoque desenfadado, humorístico y moderno, como es el caso de *Una Boda en el Infierno*. *Fantasía diabólica, satírica, divertidísima y, sobre todo, reciente, como que se acaba de sacar del horno en octubre de 1846* de don Ventura

Ruiz Aguilera. El salmantino Ruiz Aguilera (1820-1881) ambientó su obra en la sala de audiencias del mismísimo Satanás, quien, acompañado de Pedro Botero, recibe a doscientos españoles que están aguardando su turno. Ante él desfilan desde un periodista liberal hasta un traductor de obras dramáticas francesas, en una mordaz y ácida crítica a la política y a la sociedad española de su tiempo.

Antonio de Trueba y de la Quintana (1819-1889), colaborador de revistas como el *Semanario Pintoresco Español*, *La ilustración española y americana* (1869-1921) y *El museo universal* (1857-1869), publicó en esta última «De patas en el infierno» (1861), donde un joven adinerado, tras perderse de camino al Purgatorio, termina con sus pasos en el Infierno, donde es testigo de diversas atrocidades.

Los cuentos del escritor y militar Antonio Ros de Olano (1808-1886) aparecieron en todo tipo de publicaciones entre 1840 y 1879. En *El Pensamiento* vieron la luz cuentos fantásticos como «La noche de máscaras. Cuento fantástico» (1840) o «Los niños expósitos» (1841). A finales de la década de los sesenta, se publicaron sus *Cuentos estrambóticos*, que incluyen «Maese Cornelio Tácito, origen del apellido de los Palomino de Pan Corvo» (1868) e «Historia verdadera o cuento estrambótico que da lo mismo» (1869).

Pedro Martínez López también se dejó seducir por la temática infernal en su historia *Una noche en el Infierno vista entre sueños* (1834), impresa en Burdeos, en la que comparecen en una asamblea ante Plutón y Asmodeo todo tipo de personajes de la época.

El traductor, historiador, latinista y escritor italiano Salvador Costanzo (1804-1869) durante su estancia en Madrid publicó varios manuales de historia y de gramática, y fue colaborador habitual del *Semanario Pintoresco Español*. En su libro *Música celestial expresada en leyendas históricas, fantasías y elogios satírico burlescos* (1865) encontramos ciertos tintes fantásticos en textos como «El doctor Fausto y Lutero» o «El papa Silvestre II y el supuesto libro mágico del papa Honorio». Aunque destaca por encima de todos ellos la fantasía titulada «Un viaje al firmamento», donde el protagonista cuenta un trayecto que realiza acompañado de su genio protector, en el que aprovecha para satirizar sobre la actualidad política, social y económica que lo rodea, y especula sobre el futuro, mientras visita Saturno y Venus. Tres años después de *Música celestial*, se publicó la

segunda parte del libro escrita por Constanzo: *Música terrenal que puede servir de prólogo o apéndice a la música celestial expresada en leyendas históricas, disertaciones, fantasías y chistes, seguida de la célebre oda de Manzoni a la muerte de Napoleón I titulada «El 5 de mayo»* (1868), aunque con un tono fantástico menor que la anterior.

También en el *Semanario Pintoresco Español*, Juan de Ariza (1816-1876) publicó entre 1848 y 1850 *Cuentos de vieja*, una colección de cuentos folclóricos así como novelas como *Un viaje al infierno* (1848).

De igual modo, el periodista, político y literato Carlos Rubio (1831-1871) también escribió para las revistas y periódicos de la época, entre los que se encontraba el *Semanario Pintoresco Español*, historias como «Un ángel en el mundo» (1854), protagonizada por un ángel que llega a la Tierra y toma forma de mujer. Años después, Rubio publicaría *Colección de cuentos* (1868), entre los que se incluía «La sociedad de los locos», relato protagonizado por Júpiter, que recibe en audiencia a personajes como Moisés, Napoleón o Cicerón.

Asidua también del *Semanario Pintoresco Español* fue Fernán Caballero. Aunque sus cuentos se caracterizaban por temáticas realistas y por tener siempre una finalidad moralizante, entre ellos se encuentran algunos de carácter fantástico y maravilloso, como «La suegra del diablo» (1849) o «La oreja de Lucifer. Cuento popular andaluz» (1852).

Así las cosas, los autores de la época se sentían atraídos por la temática fantástica, por mucho que la crítica la vilipendiara. El lexicógrafo Leopoldo Eguilaz y Yanguas (1829-1906) escribió *El talismán del diablo, novela fantástico-oriental* (1853), repleta de piratas y magia. Por su parte, el poeta y bibliófilo Vicente Barrantes (1829-1898) versionó el cuento de Blancanieves en «El espejo de la verdad» (1853) y adaptó dos historias de Poe que vieron la luz en *El Mundo Pintoresco*. La primera de ellas se tituló «¿Quién es él? Cuento por don Vicente Barrantes (Imitación de Poe)» (1859), adaptación de «Los crímenes de la calle Morgue», y la segunda, «El gato negro. Fantasía imitada de Edgardo Poe» (1859). Los relatos aparecerían posteriormente en su libro *Cuentos y leyendas* (1875).

Las autoras españolas se ocuparon asimismo del cuento fantástico en la segunda mitad de siglo. La escritora gallega Rosalía de Castro (1837-1885) publicó una sátira fantástica sobre el mundo literario decimonónico bajo el título de *El caballero de las botas azules* (1867), mientras que la periodista y traductora Julia de Asensi (1859-1921) escribió literatura infantil y juvenil, así como leyendas salpicadas de apariciones, fantasmas y elementos sobrenaturales. Entre sus narraciones para los más pequeños destaca *Cocos y hadas: cuentos para niñas y niños* (1899), mientras que sus leyendas fueron recopiladas en *Leyendas y tradiciones en prosa y verso* (1883), donde encontramos algunas como «La hija del diablo» o «La sibila». A principios de siglo, Asensi publicaría *Los molinos de Levante y otras narracione*s (1915), recopilación de once relatos con fines didácticos.

La escritora cubana Gertrudis Gómez de Avellaneda (1814-1873) se trasladó a España en los años treinta del siglo XIX y desarrolló su carrera literaria en Madrid, publicando novelas, artículos, leyendas y poesías. En el *Semanario Pintoresco Español* aparecieron dos de sus historias más famosas: «La velada del helecho» (1849) y «La montaña maldita. Tradición suiza» (1851).

Pero la escritora decimonónica más prolífica de todas ellas fue, sin duda, Emilia Pardo Bazán (1851-1921), quien publicó numerosos cuentos y leyendas en las revistas de la época, como «Cuentos de antaño. La leyenda de Don Pelayo» (*La Ilustración Artística*, 1896) y «La leyenda de la codicia» (*Nuevo Texto Crítico*, 1892). Entre 1885 y 1921, la coruñesa escribió una veintena de novelas de diversos géneros.

Otros autores consagrados dentro de la historia de la literatura en español escribieron relatos románticos, más o menos fantásticos, que no han obtenido igual repercusión que sus creaciones realistas. Este es el caso de Benito Pérez Galdós (1843-1920), cuya primera incursión literaria fue «La sombra» (1870), novela breve publicada por entregas en *Revista de España* y en la que presenta a Paris, personaje de un cuadro que toma vida; a la que seguirían cuentos como «La conjuración de las palabras» (1868), «La princesa y el granuja» (1877) y «¿Dónde está mi cabeza?» (1892). Vale la pena recordar que fue Galdós quien tradujo y publicó en español *Los papeles póstumos del club Pickwick* de Dickens, entre marzo y julio de 1868, en el periódico *La Nación*.

El zamorano Leopoldo Alas Clarín (1852-1901) también publicó gran cantidad de cuentos en las revistas y periódicos de aquel entonces, ente los que destacan algunos fantásticos como «El diablo en Semana Santa» (1881), germen de lo que sería su obra *La Regenta* (1884-1885), «Cuento futuro», una farsa distópica sobre el suicidio universal publicada en *El Señor y lo demás, son cuentos* (1893).

Por último, entre todos estos nombres de autores consagrados, hay que mencionar al diplomático y escritor madrileño Juan Valera (1824-1905), cuya obra más famosa fue *Pepita Jiménez* (1874), de género realista, traducida entonces a más de diez idiomas. Sin embargo, Valera escribió numerosos cuentos, como *El hechicero* (1894), protagonizado por una hermosa joven, un inquietante castillo y la presencia turbadora del personaje que le da título; *El bermejino prehistórico y las salamandras azules*, que tiene como eje a los descendientes de los antiguos atlantes; «El espejo de Matsuyama» y «El pescadorcito Urashima», cuentos japoneses incluidos en *De varios colores* (1898) y obras como *Florilegio de cuentos, leyendas y tradiciones vulgares* (1860).

EL SIGLO DE LOS CABALLEROS Y LAS AVENTURAS

El mundo de la caballería medieval, de los duelos, de los territorios inexplorados y de los amores imposibles captó en seguida la atención de los escritores románticos. El mito artúrico revivió de tal forma que *La muerte de Arturo* (*Le morte d'Arthur*) de *sir* Thomas Malory se convirtió en uno de los libros más vendidos del siglo XIX. Adalides de esta tendencia decimonónica fueron *sir* Walter Scott (1771-1832), con poemas como *La dama del lago* (*The Lady of the Lake*, 1810), y el poeta Alfred Tennyson (1809-1892) con *Los idilios del rey* (*Idylls of the King*, de 1859).

Pero la versión más novedosa de la corte de Arturo corrió a cargo de Mark Twain, seudónimo del escritor estadounidense Samuel Langhorne Clemens (1835-1910), quien buscaba criticar la sociedad en la que vivía y el peligro de los avances tecnológicos en su novela *Un yanqui en la corte del rey Arturo* (*A Connecticut Yankee in King Arthur's Court*, 1889). La historia relata los avatares de Hank Morgan, un típico americano capitalista, que cae en el

mundo feudal de los caballeros de la Mesa Redonda. Twain también escribió una serie de relatos fantásticos de temática bíblica, en los que se destila ironía y sarcasmo a partes iguales, como *Diario de Adán* (*Extracts from Adam's Diary*, 1904) y su secuela *Diario de Eva* (*Eve's Diary*, 1905), y sobre utópicos lugares como *La Curiosa República de Gondour* (*The Curious Republic of Gondour*, 1870-1871).

Los escritores decimonónicos no solo recuperaron la mítica figura de Arturo, sino que también rescataron otras como la de Robin Hood. El escritor, profesor e ilustrador norteamericano Howard Pyle (1853-1911) escribió sus propias versiones de tan legendarios personajes en *Las alegres aventuras de Robin Hood* (*The Merry Adventures of Robin Hood of Great Renown in Nottinghamshire*, 1883), *Historia del rey Arturo y sus caballeros* (*The Story of King Arthur and His Knights*, 1903), *Historia de los paladines de la Tabla Redonda* (*The Story of the Champions of the Round Table*, 1905), *Historia de sir Lancelot y sus compañeros* (*The Story of Sir Launcelot and his Companions*, 1907) y la *Historia del Santo Grial y del tránsito del rey Arturo* (*The Story of the Grail and the Passing of King Arthur*, 1909). Pyle revolucionó la ilustración utilizando nuevos procedimientos de impresión en color y fotograbado.

Así pues, a finales de siglo, todo tipo de aventuras se sucedían. El escocés Robert L. Stevenson (1850-1894), autor de las famosas novelas *La isla del tesoro* (*Treasure Island*, 1883) y *El extraño caso del doctor Jekyll y Mr. Hyde* (*Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde*, 1886), publicó numerosos relatos fantásticos, como *Olalla* (1885) o *El diablo de la botella* (*The Bottle Imp*, 1891); mientras que el galés Arthur Machen (1863-1947), influido por los trabajos de Stevenson, creaba ficciones góticas terroríficas que lo condujeron al primero de sus grandes éxitos, *El gran dios Pan* (*The Great God Pan*, 1890), una historia que fue denunciada a causa de su contenido sexual, que incrementó notablemente su venta, por más que ahora este pueda parecernos nimio.



Vivien and Merlin (1874), obra de la fotógrafa Julia Margaret Cameron, tía abuela de Virginia Woolf. Alfred Tennyson, vecino y amigo de aquella, le pidió que hiciera algunas fotografías para ilustrar una nueva edición de su obra *Los idilios del rey*. Cameron seleccionó una docena de las numerosas tomas que realizó sobre el mito artúrico.

Incluso el premio Nobel de Literatura, Joseph Rudyard Kipling (1865-1936), conocido sobre todo por *El libro de la selva* (*The Jungle Book*, 1894), se ocupó de temas fantásticos en libros como *Puck of Pook's Hill* (1906) y en relatos como *Mi verdadera historia de fantasmas* (*My Own True Ghost Story*, 1888) y *El regreso de Imray* (*The Return of Imray*, 1891), entre otros.

Pero fue el escritor, abogado y funcionario inglés *sir* Henry Rider Haggard (1856-1925) quien creó dos colecciones imprescindibles para los amantes de la novela de aventuras fantásticas, protagonizadas por personajes inolvidables: Allan Quatermain y Ayesha. Allan Quatermain, aventurero y arqueólogo, e inspiración inevitable para personajes como el cinematográfico Indiana Jones, es el protagonista de las obras más famosas de Haggard. El éxito de la primera de ellas, *Las minas del rey Salomón* (*King Solomon's Mines*, 1885), provocó que le dedicara más títulos al héroe, como *Allan Quatermain* (1887) o *Allan's Wife and Other Tales* (1889), que se incrementarían en la primera mitad del siglo XX. Sin embargo, el fascinante personaje que lo sumergió por completo en el género fantástico fue Ella o

Ayesha, una inmortal que vive en un reino oculto en el continente africano. La historia comienza en *Ella* (*She*, 1886), prosigue en *Ayesha: el retorno de Ella* (*Ayesha: the Return of She,* 1905) y finaliza en *Hija de la sabiduría* (*Wisdom's Daughter*, 1923). Dos años antes de escribir el último libro de la serie, Haggard publicó *Ella y Allan* (*She and Allan*, 1921), novela en la que reunía a sus dos personajes más emblemáticos. Ayesha es un personaje fascinante; la lectura de las historias que protagoniza es todo un descubrimiento. La mujer inmortal, el amor, la maldad y los conflictos morales se suceden en medio de acontecimientos inesperados en una aventura que resulta de obligada lectura.

Lang, que ya era famoso por sus colecciones de cuentos de colores, sus ediciones críticas de Homero y el resto de su obra de ficción, también escribió en colaboración con el escritor inglés Walter Herries Pollock (1850-1926) la novela *He, by the Author of It*, *King Solomon's Wives*, *Bess*, *Much Darker days*, *Mr. Morton Subtler and Other Romances* (1887), una curiosa parodia de *Ella* de su amigo Haggard.

Una exitosa escritora británica se ganó por aquellos años el sobrenombre de «la Haggard femenina». Se trataba de Marie Corelli (1855-1924) y sus libros superaban en ventas a los de autores como Conan Doyle. Su primera novela, *El romance de dos mundos* (*A Romance of Two Worlds*, 1886), relata la historia de una mujer que se enamora de su ángel guardián. El éxito de esta obraprovocó que lo siguieran dos volúmenes más: *Ardath, the Story of a Dead Self* (1889) y *The Soul of Lilith* (1892), que completaron la trilogía. Entre sus numerosas obras fantásticas, encontramos otras, como *The Sorrows of Satan* (1895), *Ziska. The Problem of A Wicked Soul* (1897), *The Young Diana. An Experiment of the Future* (1918) y *The Secret Power. A Romance of the Time* (1921).

EL SIGLO DE LOS VAMPIROS

Si por algo destaca el siglo XIX en cuanto al vampirismo literario, es por haber consolidado la figura del vampiro tal y como la conocemos en la actualidad. Parece inevitable que el espíritu romántico, tan afín a lo gótico y a lo inexplicable, se sintiera subyugado por el encanto de tan siniestro ser desde principios de siglo.

El manuscrito encontrado en Zaragoza (*Manuscrit trouvé à Saragosse*, 1804), del autor polaco Jan Potocki (1761-1815), fue una de las primeras novelas de la centuria en contar con presencias vampíricas. La obra, una curiosa combinación de magia, demonios, bebedores de sangre y erotismo, estuvo desaparecida durante más de un siglo a causa de lo escandaloso de su texto, con escena lésbica incluida. Además, no fue editada en España hasta 1968, aunque de forma incompleta. La primera edición íntegra del texto al castellano vio la luz en 1990.

Pero la imagen del vampiro aristócrata, culto, elegante y seductor que ha llegado a nuestros días se la debemos a John William Polidori (1795-1821), quien con su obra *El vampiro* (*The Vampyre*, 1816) dio un nuevo giro a la imagen del bebedor de sangre que se había extendido hasta entonces por Europa.

Tan interesante como *El vampiro* es la historia de su creación. Polidori había empezado a trabajar en 1816 como médico personal de Lord Byron. Por aquel entonces, el noble ya era toda una leyenda. Uno de sus poemas de más éxito, *El corsario* (*The Corsair*) había sido publicado dos años antes y había llegado a vender diez mil copias en una sola jornada. Así las cosas, rodeado del éxito y de constantes rumores sobre su bisexualidad, Byron decidió emprender, durante el verano, un viaje por Europa y contrató a Polidori por doscientas libras al año. Por si eso fuera poco, el propio editor del lord le encargó la redacción de un diario del viaje con el artista y acordó pagarle quinientas libras. El doctor, que toda su vida había anhelado ser escritor, aceptó sin dudar. Así que Byron y su médico personal visitaron Bélgica y Alemania antes de recalar en Suiza, donde alquilaron la casa Villa Diodati, a orillas del lago Lemán. Cerca de la mansión, se hospedaban el poeta Percy Bysshe Shelley (1792-1822), su amante Mary Wollstonecraft Godwin (1797-1851) y la hermanastra de esta, Claire Clairmont (1798-1879), que se encontraba embarazada de Byron.

Esta confluencia de creadores dio lugar a unas míticas reuniones que, tanto en numerosas recreaciones literarias como cinematográficas, han alimentado su eterna leyenda, desde el intercambio de parejas hasta un abundante consumo de opio. Sin embargo, el diario del propio Polidori describe una situación bien distinta. Según este, los días transcurrían entre paseos por el campo, excursiones en barco, tardes de lectura, vida social con el vecindario, largas charlas y algún que otro debate.



Villa Diodati en Ginebra (Suiza), mansión a orillas del lago Lemán, alquilada por Byron en 1816, cuando tuvo lugar el conocido como «el año sin verano», por las anomalías climáticas provocadas por la erupción del volcán Tambora (Indonesia).

Sea como fuere, en una de aquellas veladas tormentosas, el grupo leyó *Fantasmagoriana, ou recueil d'histoires d'aparations de spectres, revenans, fantômes, etc.* (1812), una antología francesa de historias que habían aparecido en los dos primeros volúmenes de los cinco que formaban *El libro de los fantasmas* (*Das Gespensterbuch*, 1811-1815) de Johann August Apel (1771-1816) y Friedrich Laun (1770-1849). Byron recitó el poema sobre vampiros «Christabel» (1797-1800) de Samuel Taylor Coleridge y propuso que cada uno escribiera una historia de miedo o de terror. Él mismo comenzó un relato protagonizado por dos amigos que viajaban a Grecia; pero fueron Mary Godwin, más conocida como Mary Shelley, y Polidori los que recogieron los frutos de aquella proposición.

Mary Shelley escribió entonces *Frankenstein,* o *El moderno prometeo* (*Frankenstein or The Modern Prometheus,* 1818), combinando con maestría la prosa científica y la novela gótica, en una obra cuyo eje central se basa en la creación de vida artificial. Años después, entre 1826 y 1838, también escribiría más relatos de corte futurista, gótico y fantástico, como *El último hombre* (*The Last Man*, 1826), *El mortal inmortal* (*The Mortal Immortal*, 1833), entre otros.

Polidori, por su parte, escribió el que se convertiría en el libro fundamental de su carrera literaria: *El vampiro,* y su publicación no estuvo exenta de avatares. En 1819, en la revista *New Monthly* se recibió un paquete sin remitente que contenía el relato de Polidori acompañado de una carta anónima. La revista publicó la historia como si fuera una creación de Byron, con el título de *The Vampyre. A Tale by Lord Byron*. El enojo del consagrado escritor fue mayúsculo y se apresuró a negar rotundamente la autoría de la obra. Para probarlo, envió a su editor el inicio de la historia que él había escrito como consecuencia de aquella velada en Ginebra: un relato de fantasmas. El editor lo tituló «*Fragment of a tale by Byron*» y lo añadió al final del nuevo poema de Byron: «Mazeppa» (1819). Cuando se desveló la autoría de Polidori, el éxito de *El vampiro* ya era absoluto y se sucedían traducciones y ediciones de todo tipo.

Pero el señor de la noche de la obra de Polidori no fue el único. La novela *Varney, el vampiro o el festín de sangre* (*Varney the Vampire or The Feast of Blood*, 1845-1847) fue publicada por entregas, y su protagonista se caracterizaba por el estereotipo vampírico que hoy en día tan bien conocemos. La obra fue atribuida alternativamente al escritor escocés James Malcolm Rymer (1814-1884) y a Thomas Peckett Prestt (1810-1859), por lo que suelen considerarse coautores. Contó con el peculiar honor de ser catalogada como la peor novela del siglo XIX. Este folletín victoriano no fue publicado en castellano hasta el año 2016.

En los folletines franceses, los vampiros también hicieron acto de presencia. Paul Henri Corentin Féval (1816-1887), folletinista que triunfaba en los diarios con historias como *El lobo blanco* (*Le Loup Blanc*, 1843), publicó otras como *La vampira* (*La Vampire*, 1856) o *La ciudad vampiro* (*La ville-vampire*, c. 1867). Este último título presenta una de las primeras

parodias sobre el género, protagonizada por Ann Radcliffe, la famosa escritora gótica inglesa.

Otro autor francés, el prolífico Pierre Alexis Ponson du Terrail (1829-1871), famoso por ser el padre literario del personaje Rocambole, de donde nos viene el adjetivo «rocambolesco», comenzó a publicar sus historias en *La Patrie* en 1857, combinando el género gótico con el de aventuras. La figura del vampiro apareció en algunas de sus novelas, como en *La Baronne trépassée* (1852) que se editaría en forma de folletín en *El Contemporáneo* con el título de *La baronesa aparecida* (1865) y *La Femme Immortelle* (1869).

El escritor irlandés Joseph Sheridan Le Fanu (1814-1873) también sucumbió al mito del vampiro con la publicación de *Carmilla* (1872), historia de una hermosa y joven vampiresa, con sutiles toques eróticos de carácter lésbico. Resulta curiosa la relación entre vampirismo y lesbianismo a la que recurrían algunos escritores de la época; sin embargo, las escenas que presentaban historias como *Carmilla* no serían consideradas ni explícitas ni escandalosas por los lectores de hoy en día, aunque sin duda lo eran en aquel tiempo.

Ya finalizando el siglo, en 1897, vio la luz el libro que, normalmente, se considera origen del género vampírico: *Drácula* de Bram Stoker (1847-1912). Aunque es obvio que no fue el primero en tratar el tema, la novela del escritor irlandés es la más reverenciada y conocida de todas las que lo hicieron. Stoker también escribió otras historias fantásticas y de terror, como *El misterio del mar (The Mystery of the Sea*, 1902), *La joya de las siete estrellas* (*The Jewel of Seven Stars*, 1903) y *La guarida del gusano blanco* (*The Lair of the White Worm*, 1911).

EL SIGLO DE LA CIENCIA FICCIÓN

Una incipiente ciencia ficción convulsionó el mundo editorial del Romanticismo. De hecho, tal y como pasa con la fantasía, muchos consideran esta época como punto de partida del género. Por aquel entonces, la separación entre una y otra todavía no estaba clara, y las historias se entrelazaban y confluían en utopías, viajes fabulosos, romances y literatura de anticipación.

En 1804, se publicó en España *El viaje de un filósofo a Selenópolis, corte desconocida de los habitantes de la tierra*, del religioso y escritor Antonio Marqués y Espejo. La novela, traducción libre del texto francés *Le voyageur philosophe dans un pays inconnu aux habitants de la terre* (1761), de Daniel Villeneuve, cuenta la historia de un filósofo que encuentra una aeronave en las cataratas del Niáraga en la que emprende un viaje a la Luna.

La escritora inglesa Jane C. Webb Loudon (1807-1858) publicó en tres volúmenes *The Mummy: or a Tale of the Twenty Second Century* (1827), sobre la historia de la momia egipcia Cheops, que vuelve a la vida en el año 2126; y el político, escritor y aristócrata británico Benjamin Disraeli (1804-1881) publicó *El viaje del capitán Popanilla* (*The Voyage of Captain Popanilla*, 1828), entre otros.

En Francia, se publicó en folletín *El mundo tal cual será en el año 3000* (*Le Monde tel qu'il será dans l'an 3000*, 1845-1846), obra de Émile Souvestre (1806-1854) que alcanzaría seis ediciones en España durante la segunda mitad de siglo. La novela sigue la historia de una joven pareja que es transportada desde el año 1840 al año 3000, cuando el planeta se encuentra gobernado por un único estado: la República de los Intereses Unidos.

Y llegamos a la segunda mitad del siglo XIX, cuando vieron publicadas sus obras en revistas y diarios los considerados padres de la ciencia ficción actual: Jules Gabriel Verne (1828-1905) y Herbert George Wells (1866-1946). Sin embargo, el término bajo el que se editaron en su época era el de «novelas de anticipación», una especie de cajón de sastre donde se incluían todo tipo de historias científicas y fantásticas con los más sorprendentes hallazgos tecnológicos.

La intención del editor de Verne, Pierre Jules Hetzel (1814-1886), estaba clara desde un principio. Quería que los jóvenes se interesaran por la ciencia. Por ese motivo, se le ocurrió combinar lo científico con la educación y el entretenimiento en la *Revista de educación y recreo* (*Le Magasin d'éducation et de récréation*), que fundó con Jean Macé (1815-1894) en 1863. En sus páginas se publicaron por capítulos las historias de Verne, cuya bibliografía suma más de ochenta títulos entre novelas, obras de teatro y libros de divulgación.

Algunos de los cuentos que publicó el escritor francés en la revista *Musée des Familles*, entre 1851 y 1872, fueron recopilados en *El Doctor Ox* (*Le Docteur Ox*, 1874). En otra revista, *Le Figaro Illustré*, aparecieron otros cuentos como *Aventuras de la familia Ratón* (*Aventures de la famille Raton. Conte de fées*, 1891), y *El señor Re-sostenido y la señorita Mi-bemol* (*M. Ré-dièze et Mlle. Mi-bémol*, 1893).

Entre 1860 y 1863, Verne escribió *París en el siglo* XX (*Paris au XX Siècle*), pero la obra fue rechazada por Hetzel, a quien le pareció demasiado increíble, por lo que no vería la luz hasta 1994. La historia futurista que sí vio publicada en vida el autor francés fue «La jornada de un periodista americano en 2889» («*La journée d'un journaliste américain en 2889*», 1889), un encargo que le había hecho la revista americana *The Forum*. También cabe recordar que la admiración de Verne por Edgar Allan Poe era tal que se propuso cerrar la historia de Arthur Gordon Pym y escribir su continuación: *La Esfinge de los hielos* (*Le Sphinx des glaces*, 1897). Pese a toda su labor literaria, tampoco debemos olvidar que la Academia Francesa no nombró a Verne académico, hecho que le afectó sobremanera en la última etapa de su vida.



Portada del libro *L'épave du Cynthia* (Hetzel, 1866), única novela que se publicó firmada conjuntamente por Jules Verne y Paschal Grousset. En las ediciones de la obra en español, con el título de *El náufrago del Cynthia*, con frecuencia se omitía el nombre de Grousset y aparecía solo el de Julio Verne.

Hubo un escritor, que no todo el mundo recuerda, cuya figura estuvo ligada a la de Verne: André Laurie. Laurie, seudónimo del periodista y político Paschal Grousset (1845-1909), envió a Hetzel una de sus obras, pero el editor se negó a publicarla y le ofreció 1500 francos para que la reescribiera uno de sus escritores, siempre y cuando él renunciara a que apareciera su nombre. Grousset aceptó y encargaron el trabajo a Verne. De tal forma vio la luz *Los 500 millones de la Begum* (*Les Cinq Cent Millions de la Bégum*, 1879), una reescritura del original de Laurie. No fue la única ocasión en que esto sucedió. *La estrella del sur* (*L'Étoile du sud. Le pays des diamants*, 1884), escrita por Laurie, fue revisada, corregida y publicada por

Verne. Un año despues, los dos autores firmaron *El náufrago del Cynthia* (*L'épave du Cynthia*, 1885). Por su parte, y ya de forma individual, Laurie publicaría, entre otras, *Los desterrados de la Tierra* (*Les Exilés de la Terre, Séléne Company Limited*, 1887), *Atlantis* (1895), *De New York à Brest en sept heures* (1888) y *Spiridon le muet* (1906).

Como una sátira de los viajes extraordinarios escritos por Verne, el ilustrador y autor francés Albert Robida (1848-1926) escribió *Voyages très extraordinaires de Saturnin Farandoul dans les 5 ou 6 parties du monde et dans tous les pays connus et même inconnus de M. Jules Verne* (1879). Años después, publicaría una trilogía de anticipación formada por los siguientes títulos: *El siglo veinte* (*Le Vingtième Siècle*, 1883), *La guerra en el siglo veinte* (*La Guerre au vingtième siècle*, 1887) y *La vida eléctrica* (*Le Vingtième Siècle. La vie électrique*, 1890).

Si en las revistas francesas Verne era el escritor más leído e imitado por sus contemporáneos, en las revistas británicas publicaba con éxito el otro progenitor de la ciencia ficción moderna: H.G. Wells. Historias como *En el abismo* (*In the Abyss*, 1896) y *La guerra de los mundos* (*The War of the Worlds*, 1897) vieron la luz en *Pearson's Magazine*, y otras como *La floración de la extraña orquídea* (*The Flowering of the Strange Orchid*, 1894) y *Aepyornis Island* (1894) lo hicieron en *Pall Mall Budget*.

Wells hizo florecer una literatura de anticipación de la que emanarían la mayoría de los argumentos del género: viajes en el tiempo, ataques extraterrestres, inteligencia artificial... Sin embargo, la fama adquirida por su fructífera trayectoria como escritor de ciencia ficción ha disminuido el reconocimiento de sus relatos fantásticos, que también fueron numerosos, como «En el observatorio astronómico de Avu» («In the Avu Observatory», *Pall Mall Budget*, 1894); y «Una historia de la Edad de Piedra» («A Story of the Stone Age», *The Idler*, 1897), entre otros.

El escritor inglés también escribió algunas novelas fantásticas. En *La visita maravillosa* (*The Wonderful Visit*, 1895), narra la llegada de un ángel a la Tierra, y con *La dama del mar* (*The Sea Lady*, 1895) sigue la vida de una sirena que quiere conquistar a un hombre y viene a vivir entre los humanos, aunque a diferencia de la historia de Andersen, en la de Wells el ser fantástico no pierde la cola.

Otro escritor inglés, Charles John Cutcliffe Wright Hyne (1866-1944), que utilizó con frecuencia el seudónimo de Weatherby Chesney, gozó de gran popularidad en la época con historias como *Beneath Your Very Boots: Being a Few Striking Episodes from the Life of Anthony Merlwood Haltoun, Esq* (1889), *The New Eden* (1892) y las exitosas aventuras del capitán Kettle, que se iniciaron en la novela *Honour of Thieves* (1895). Su obra de fantasía más famosa apareció serializada en *Pearson's Magazine* con el título de *El continente desaparecido (The Lost Continent: The Story of Atlantis*, 1899), protagonizada por el sacerdote atlante Deucalión.

No fue el único autor que se sintió seducido por la Atlántida, tema recurrente para muchos escritores. La norteamericana Ann Eliza Brainerd Smith (1819-1905) escribió de igual forma *ATLA: The Story of the Lost Island* (1886), que firmó con su nombre de casada: Mrs. J. Gregory Smith.

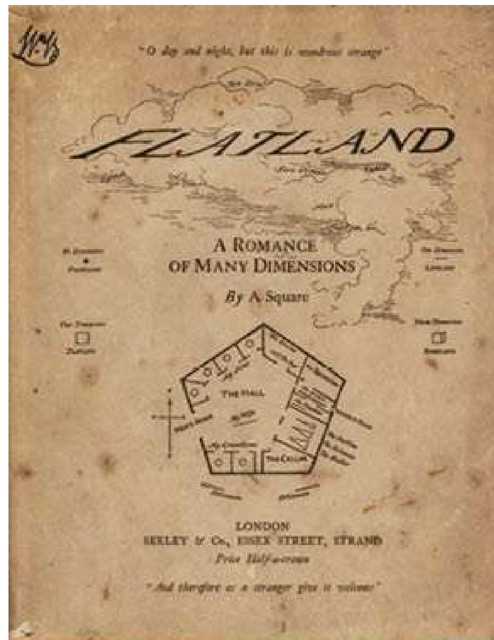
EL SIGLO DE LAS UTOPÍAS

La explosión literaria que vivió la ciencia ficción en este siglo provocó que se consolidara un género sobre mundos imposibles y aventuras maravillosas que cuestionaba continuamente presente, pasado y futuro, al tiempo que especulaba sobre los nuevos órdenes mundiales y las nuevas costumbres sociales.

Este género utópico, tres siglos después de que Thomas More acuñara el término, tuvo sus autores más destacados en las figuras del filósofo francés Étienne Cabet (1788-1856), el político y periodista británico Edward George Earle Bulwer-Lytton (1803-1873), los escritores ingleses Samuel Butler (1835-1902) y William Morris (1834-1896), y el estadounidense Edward Bellamy (1850-1898). Todos ellos escribieron exitosas novelas sobre sociedades ideales repletas de rincones oscuros.

Teórico, escritor y reformista, Cabet publicó *Viaje por Icaria* (*Voyage et Aventures de Lord William Carisdall en Icarie*, 1839), en la que narra la visita de un inglés a la República de Icaria, una democracia sin aristocracia en la que está prohibido comprar y vender. El autor incluso adquirió tierras en Texas para intentar convertir su utopía comunista en realidad.

Autor de éxito, el inglés Edward Bulwer-Lytton escribió poesía, teatro, ensayos y novelas, pero fue la histórica *Los últimos días de Pompeya* (*The Last Days of Pompeii*, 1834) la más famosa de todas ellas. Bulwer-Lytton escribió ficción fantástica en obras como *Zanoni o el secreto de los inmortales* (*Zanoni*, 1842) y *A Strange Story* (1862). Sin embargo, la más destacada es *La raza venidera* (*The Coming Race*, 1871), una fantasía utópica en la que un joven aventurero descubre un exótico y bello mundo subterráneo llamado Vril-Ya, habitado por una extraña raza. Con marcado carácter premonitorio, Lytton imagina la energía nuclear, las aeronaves, los teléfonos y los robots. La novela contó con el beneplácito de críticos y lectores y, en pocos meses, alcanzó cinco ediciones.



Portada de *Flatland: a romance of many dimensions with illustrations by the author.* (Londres: Seeley & Co., 1884). Obra de Edwin A. Abbott, esta fantasía victoriana, muy popular entre los matemáticos, fue llevada al cine por primera vez en el año 2007, en la película de animación homónima dirigida por Ladd Ehlinger Jr.

Un año después de la aparición de *La raza venidera*, Butler, autor de diversos ensayos sobre moral, tradiciones religiosas y sistema educativo, aglutinó todas sus ideas en una novela de ficción, publicada de forma anónima, con el título de *Erewhon* (*Erewhon, or, Over the Range*, 1872), anagrama de *nowhere* (ninguna parte). La historia está protagonizada por un criador de ovejas que se aventura en una sociedad donde las máquinas están

prohibidas. De hecho, el capítulo titulado «El libro de las máquinas» es una declaración de principios contra todo tipo de maquinaria. Unas décadas más tarde, Butler publicaría su secuela: *Regreso a Erewhon* (*Erewhon revisited, twenty years later, both by the original discoverer of the country and by his son*, 1901).

El polifacético Morris fue diseñador, activista político, pintor, artesano y traductor de obras clásicas, como la *Eneida* de Virgilio, la *Odisea* de Homero y las sagas islandesas, y escribió la utopía socialista *Noticias de ninguna parte* (*News from Nowhere*, 1890). Los últimos años de su vida se embarcó en varias novelas fantásticas, como *Historia de la Llanura Esplendente* (*The Story of the Glittering Plain, or The Land of Living Men*, 1891) y *The Sundering Flood* (1897), esta última publicada póstumamente.

En 1884, apareció una historia muy curiosa, titulada *Planilandia* (*Flatland. A Romance of Many Dimensions*), firmada por A. Square, seudónimo del profesor Edwin A. Abbott (1838-1926). *Planilandia* es una interesante sátira sobre la Inglaterra victoriana en forma de fantasía geométrica narrada por un anónimo cuadrado. La obra se desarrolla en un país donde todos los objetos parecen rayas; la mayoría de las casas son pentágonos; las mujeres son líneas rectas; los soldados y obreros, triángulos isósceles; los caballeros, cuadrados; la nobleza posee seis lados o más; y los sacerdotes son círculos perfectos.

En Estados Unidos, florecieron por doquier las utopías conocidas como «del año 2000», fecha que servía para especular sobre las maravillas del segundo milenio. La más significativa de todas ellas fue *Mirando hacia atrás 2000-1887* o *El año 2000* (*Looking Backward*, 1887) de Edward Bellamy. La novela está protagonizada por un norteamericano de clase media que vive en una sociedad sumida en una gran crisis económica y que despierta en el año 2000 y descubre un mundo en el que se ha suprimido la propiedad privada, el trabajo es obligatorio y los habitantes son, en esencia, felices. El éxito de la obra provocó que fuera traducida con prontitud en Europa.

Pero aunque Cabet, Bulwer-Lytton, Butler, Morris y Bellamy fueran los autores más destacados de historias utópicas, no fueron los únicos. El estadounidense William Dean Howells (1837-1920) escribió *El viajero de Altruria* (*A Traveler from Altruria*), que vio la luz en *The Cosmopolitan* entre 1892 y 1893; mientras que William Richard Bradshaw (1851-1927) firmaba

The Goddess of Atvatabar: being the history of the discovery of the interior world, and conquest of Atvatabar (1892), ambientada en un país subterráneo bajo el continente americano.

Las escritoras norteamericanas también utilizaron el género utópico para explorar nuevas formas de convivencia y reivindicar los derechos de las mujeres. La primera de ellas fue Mary Griffith (1772-1846), cuya utopía «Three Hundred Years Hence» formaba parte del libro de relatos *Camperdown, or News from Our Neighborhood* (1836).

Años después, Mary E. Bradley Lane (1844-1930) publicó serializada la novela *Mizora: A Prophecy: A Mss. Found Among the Private Papers of Princess Vera Zarovitch: Being a True and Faithful Account of her Journey to the Interior of the Earth, with a Careful Description of the Country and its Inhabitants, their Customs, Manners, and Government* (*Cincinnati Commercial*, 1880-1881), una utopía feminista protagonizada por una mujer que emprende un viaje al centro de la Tierra, donde descubre una sociedad habitada únicamente por féminas rubias.

Las autoras británicas también explotaron el género utópico a finales de siglo. La sufragista inglesa Annie Denton Cridge (1825-1875), que vivió en Estados Unidos desde 1842, publicó *Los derechos de los hombres* (*Man's Rights: or, How Would You Like It?: Comprising Dreams*, 1870). Diecinueve años después, la inglesa Elizabeth Burgoyne Corbett (1846-1930) escribió *La Nueva Amazonia* (*New Amazonia: A Foretaste of the Future*), otra utopía feminista situada en el año 2472, en una sociedad regida por unas mujeres descendientes de las sufragistas decimonónicas.



Portada de la novela de Enrique Gaspar *El anacronópete* (1887), con ilustración de Gómez Soler, en la que se presenta un vehículo para viajar en el tiempo, ocho años antes de la publicación de la famosa obra de H.G. Wells *La máquina del tiempo.*

La corresponsal de guerra *lady* Florence Caroline Dixie (1855-1905) mostró su punto de vista utópico en su novela *Gloriana o la Revolución de 1900* (*Gloriana or the Revolution of 1900*, 1890), protagonizada por una mujer que, disfrazada de hombre, es elegida primer ministro de Reino Unido. Y nueve años después, en la frontera del siglo, vio la luz *Arqtiq: A Story of the Marvels at the North Pole* (1899), escrita por la norteamericana Anna Adolph. La historia sigue las peripecias de una mujer que inventa una nave para volar al Polo Norte acompañada de su marido, su padre y varios amigos. Allá descubren una ciudad habitada por los telépatas arq, caracterizada por la igualdad entre ambos sexos y poseedora de grandes avances tecnológicos.

EL SIGLO DE LA CIENCIA FICCIÓN ESPAÑOLA

Mientras semejante *boom* literario se producía en Estados Unidos y en el resto de Europa, la industria editorial española se encontraba sometida a una exhaustiva reglamentación de imprenta, numerosas tasas sobre la venta de libros y la omnipresente censura, lo que contribuía a que la producción y el negocio de libros en nuestro país difiriese sobremanera de la situación en otros lugares. A principios del siglo XX, Alemania producía veinte veces más títulos nuevos al año que España; Francia, diez veces más e Inglaterra se situaba en primera posición sin reservas.

Pese a todas las dificultades, aquí también se escribieron historias de ciencia ficción y utópicas. El periodista Antonio María de Segovia (1808-1874) publicó *Cervantes. Nueva utopía* (1861), en la que se narra una estancia en la colonia de Cervantes, en la egregia ciudad de Barataria, un idílico lugar habitado por literatos y artistas. De temática más científica fue la obra de Pedro de Novo y Colson (1846-1931), como *Un marino del siglo* XIX *o Paseo científico por el océano* (1871).

Aunque si hay una obra en castellano de obligada mención es *El anacronópete* (1887), novela de Enrique Gaspar y Rimbau (1842-1902). La historia está protagonizada por el científico e inventor zaragozano don Sindulfo García, que presenta su máquina del tiempo en la exposición mundial de París de 1878. Sindulfo, su amigo Benjamín, su sobrina Clara, el capitán Luis, la sirvienta, diecisiete húsares y unas mujeres de vida alegre a las que el gobierno francés quiere rehabilitar haciéndolas retroceder en el tiempo se suben a la máquina y realizan viajes a diversas épocas históricas, como la batalla de Tetuán de 1860, la caída de Granada en 1492 y la destrucción de Pompeya, en una obra que todavía hoy resulta de entretenida lectura.

Otro autor español ineludible dentro de la ciencia ficción de esta época es Nilo María Fabra (1843-1903). Periodista de profesión, Fabra escribió varios libros de relatos como *Por los espacios imaginarios* (*con escalas en la Tierra*) (1885), que incluía «El desastre de Inglaterra de 1910», «El triunfo de la igualdad», y «La verdad desnuda», entre otros.Una segunda recopilación de relatos fue publicada diez años después con el título de *Cuentos ilustrados* (1895), que incluye, entre otros: «En el planeta Marte», donde describe con detalle los adelantos de una sociedad marciana; «Un viaje a la República Argentina en el año 2003», con un avanzado ferrocarril que permite

desplazarse de Madrid a Buenos Aires en tan solo cuatro días, y «El dragón de Montesa o los rectos juicios de la posteridad», protagonizada por unos arqueólogos que, en el futuro, estudian a un soldado de caballería congelado tras la era glaciar. La siguiente recopilación en aparecer fue *Presente y futuro: nuevos cuentos* (1897), en la que se incluyen «La guerra de España contra los Estados Unidos. Páginas de la historia de lo porvenir», «El futuro ayuntamiento de Madrid» y «Teitán el soberbio, cuento de lo porvenir».



Santiago Ramón y Cajal (anónimo, 1899).Cuando comenzó a escribir sus relatos de ciencia ficción, el propio Ramón y Cajal se consideraba a sí mismo una especie de H.G. Wells en España.

Por una parte, el catedrático barcelonés Juan Giné Partagás (1836-1903) escribió tres novelas de fantasía científica: *Un viaje a Cerebrópolis. Ensayo humorístico de dinámica cerebral* (1884); *La familia de los onkos. Novela o fantasía humorística de carácter clínico* (1888) y *Misterios de la locura. Novela científica* (1890).

En 1889, cuando se celebró el Segundo Certamen Socialista en Barcelona, se propuso como tema la novela filosófica o cuadro imaginativo o descriptivo de costumbres en plena anarquía. El ganador fue el gallego Ricardo Mella (1861-1925) con su obra *La Nueva Utopía*, donde se muestra una sociedad anarquista ideal.

El científico, escritor, dibujante, fotógrafo y pintor Santiago Ramón y Cajal (1852-1934) escribió, entre 1885 y 1886, una docena de historias de fantasía científica, y publicó algunas de ellas tiempo después. El volumen titulado *Cuentos de vacaciones: narraciones pseudocientíficas* (1905), y autoeditado por el propio Cajal, solo recogía cinco de sus anteriores relatos: «A secreto agravio, secreta venganza», «El fabricante de honradez», «La casa maldita», «El pesimista corregido» y «El hombre natural y el hombre artificial». Pero el mismo autor retiró la obra del mercado antes de que se distribuyera en las librerías, una autocensura que se impuso temeroso de las reacciones científicas, políticas y sociales, con anterioridad a que le fuera concedido el Premio Nobel en 1906.

Pese a los autores anteriormente citados, por las propias caracteríscas y circunstancias de la sociedad española, la fantasía y la ciencia ficción no eran tan abundantes ni acumulaban tanta excelencia como en otros países europeos, donde se vivía una auténtica explosión del género. Resultaba impensable que aquí los jóvenes escritores lanzaran al mercado utopías sobre la igualdad de la mujer, e impensable también que reputados escritores se dedicaran a un tipo de literatura que era despreciada por los intelectuales. Solo unos pocos se atrevieron a hacerlo. Así las cosas, en el siglo XIX, aunque teníamos presencia, y más de la que en un principio nos podíamos imaginar, nos desplazábamos en el furgón de cola.

EL SIGLO DE LA LITERATURA HISPANOAMERICANA

Cuando la imprenta llegó en el siglo XVI al llamado Nuevo Mundo, la literatura en las colonias de ultramar se caracterizaba, sobre todo, por la publicación de crónicas, cartas y obras de carácter religioso. En el siglo XIX, a medida que los distintos territorios de Latinoamérica fueron adquiriendo la independencia, la literatura evolucionó, y siguió su propio camino para

potenciar las raíces y la cultura propias. Como resultado, proliferaron las novelas, los cuentos y los ensayos. Esta corriente, en tiempos del Romanticismo, propició la recuperación de la historia y el folclore de los pueblos, tal y como sucedía en Europa. De tal manera, se recopilaban y reinterpretaban las leyendas indígenas, con la finalidad de preservar y difundir el patrimonio cultural propio. Así, algunos escritores hispanoamericanos abordaron el género fantástico en sus cuentos durante el siglo XIX, la mayoría de los cuales aparecían en prensa, tal y como sucedía con las traducciones de aquellos que llegaban del continente europeo.

Al igual que en España, la figura del diablo era una constante en las historias, entre las que se puede citar *La calle de don Juan Manuel. Anécdota histórica del siglo XVII* (1836) del mexicano José Justo Gómez de la Cortina (1799-1860), sobre un pacto con el demonio; y «El número 111. Aventuras de una noche en la ópera» (1873), incluida en el volumen *Cuentos fantásticos* (1882) del venezolano Eduardo Blanco (1838-1912), cuyo argumento versa sobre la butaca de un teatro reservada a Satanás.

En esta corriente romántica y costumbrista, destacó la figura del peruano Ricardo Palma (1833-1919), quien escribió numerosos cuentos y leyendas que aparecieron en sus *Tradiciones peruanas*, publicadas en diversos volúmenes a lo largo de la década de los setenta. Entre ellos, encontramos algunos con componentes fantásticos, como «El alcalde de Paucarcolla. De cómo el diablo, cansado de gobernar en los infiernos, vino a ser alcalde en el Perú», «Don Dimas de la Tijereta: cuento de viejas que trata de cómo un escribano le ganó un pleito al diablo», «Los siete pelos del diablo» y «El abogado de los abogados».

En Chile, la corriente legendaria decimonónica tampoco se quedó atrás. El periodista y escritor especializado en la tradición y el folclore del país, Manuel Concha (1834-1891), escribió *Tradiciones serenenses* (1883), basadas en las leyendas del pueblo de La Serena.

Las obras de la escritora argentina Juana Manuela Gorriti (1818-1892) también se publicaron con frecuencia en las revistas de la época, como su novela corta *La quena* (1845), que versa sobre la transformación de parte del cuerpo de una mujer en el instrumento musical que le da título. Gorriti escribió también relatos góticos, como «Gubi Amaya. Historia de un

salteador» (1850), y otros de carácter fantástico que se incluyeron en el volumen *Sueños y realidades* (1865). Posteriormente firmó otros como «Yerbas y alfileres» y «Una visita infernal», que serían incluidos en el libro de relatos *Panoramas de la vida: colección de novelas, fantasías, leyendas y descripciones americanas* (1876).

Entre los escritores ecuatorianos es inevitable mencionar al periodista Juan Montalvo (1832-1889), quien escribió *Gaspar Blondín* (1858) mientras residía en París. La historia se caracteriza por contar con esos tintes vampíricos que tanto se llevaban por aquel entonces en el continente. Años después, se publicó de forma póstuma la que sería su única novela: *Capítulos que se le olvidaron a Cervantes* (1895), una secuela del *Quijote* en la que no faltaban las referencias a los libros de caballerías.

También cabe mencionar los relatos del escritor mexicano Manuel Gutiérrez Nájera (1859-1895), que fueron recopilados en diversos volúmenes, y entre los que se encuentra «El sueño de Magda» (1883) y «Rip-Rip el aparecido» (1890), basado en la leyenda de Washington Irving.

Pero si hay un nombre que hizo historia dentro de la ciencia ficción y la fantasía en Latinoamérica durante la segunda mitad del siglo XIX, fue el polifacético escritor argentino Eduardo Ladislao Holmberg (1852-1937).

Holmberg era profesor de Química, Física e Historia Natural y se convirtió en el primer aracnólogo de Argentina. Este admirador de la obra de Poe, Hoffman y Verne tradujo al castellano *El mundo perdido* de Arthur Conan Doyle y *Los documentos del club Pickwick* de Charles Dickens. Empezó a publicar su propia obra en 1872, de diversos géneros, y fue en 1875 cuando firmó la considerada primera novela de ciencia ficción de su país: *Viaje maravilloso del señor Nic Nac al planeta Marte, en el que se refieren las prodigiosas aventuras de este señor y se dan a conocer las instituciones y preocupaciones de un mundo desconocido*. El propio autor catalogó la novela como «fantasía espiritista» y fue publicada como folletín en el periódico *El Nacional*. Ese mismo año también aparecía su fantasía científica *Dos partidos en lucha*.

Pero Holmberg no se centró solo en la ciencia ficción, sino que también escribió relatos fantásticos como *El piano de Elvira* (1876), *El ruiseñor y el artista* (1876) y *La pipa de Hoffman* (1876), entre otros. Asimismo, la presencia de espectros era frecuente en sus historias, como en *Umbra* (1878) y *Nelly* (1896). Además, el escritor argentino se considera uno de los fundadores del género policiaco en su país natal. Entre sus obras se encuentra *La casa endiablada* (1896), una de las primeras historias literarias en la que se descubre al culpable del delito que se investiga gracias a las huellas dactilares.

Los cuentos de Holmberg fueron apareciendo en la prensa de la época y, años después, serían recopilados y publicados en el volumen *Cuentos fantásticos* (1957); aunque una de sus utopías, escrita entre 1912 y 1915, no vería la luz hasta finales del siglo XX: *Olimpio Pitango de Monalia* (1994).

Otra de las escritoras cuyos relatos aparecieron en el diario *La Nación* fue la argentina Raimunda Torres y Quiroga, que utilizaba el seúdonimo de Matilde Elena Wuili. Entre 1878 y 1883, sus cuentos fantásticos fueron publicados tanto en ese periódico como en revistas femeninas como *La Ondina de Plata* y *El Álbum del Hogar*. Tiempo después se recopilaron en el volumen *Entretenimientos literarios* (1884) junto con historias costumbristas, artículos y poemas en prosa.

Los relatos fantásticos de Torres y Quiroga, con tintes sobrenaturales y de horror, como *Gregorina*, *Otto de Witworth* y *La voz acusadora*, entre otros, tienen como eje central de la historia el maltrato y asesinato de una mujer por parte de un hombre, quien luego es castigado por una fuerza sobrenatural. Así, la escritora se sirve del terror y de la fantasía para denunciar la violencia hacia la mujer en pleno siglo XIX. Otros de sus relatos, como *El baile de los muertos*, *Las nupcias de la muerte* y *La tumba del vampiro* están ambientados en época medieval, con escenarios más románticos, castillos o cementerios. La propia autora menciona específicamente a Poe en dos de sus historias: *La muñeca parlante* y *La sombra misteriosa*, así como a Ann Radcliffe en *Historia de una calavera* y a Julio Verne en *La cruz de brillantes*, mostrando así cuáles eran algunas de sus influencias literarias.

Otra mujer más que hay que destacar se ocupó de lo fantástico en la Argentina decimonónica: Eduarda Mansilla de García (1834-1892), quien abordó la mayoría de géneros, incluido el fantástico en cuentos como *Dos cuerpos en un alma* y *El ramito de romero*.

Aunque Holmberg, Torres y Quiroga y Mansilla son los tres ejemplos más destacados de aquel tiempo en tierras argentinas en lo que respecta al tema que nos ocupa, lo cierto es que, desde la década de los ochenta del siglo XIX y hasta 1920, aproximadamente, el modernismo hispanoamericano avivó lo fantástico bajo la influencia de autores como Poe y Hoffman. Las historias modernistas se caracterizaban por una rica prosa, salpicada por hechos mágicos y científicos, inspiraciones legendarias y un especial protagonismo de la muerte.

Una de las obras más importantes de la corriente modernista en Latinoamérica fue *Azul* (1888), del nicaragüense Rubén Darío, seudónimo de Félix Rodríguez García Sarmiento (1867-1916). En la obra se recogían cuentos en prosa como «El rey burgués», «La ninfa», «El fardo», «El velo de la reina Mab», «El rubí», «El palacio del sol» y «El pájaro azul». Posteriormente, Rubén Darío, que era gran admirador de Edgar Allan Poe, también abordó relatos con un componente menos maravilloso y más oscuro. Tal es el caso de *Thanathopia* (1893), sobre el vampirismo, y el horror de *Verónica* (1896) y *El Salomón Negro* (1899), entre otros.

El escritor nicaragüense denominó «fraile de los suspiros» a otro de los más destacados poetas y prosistas modernistas de su tiempo: el mexicano Juan Crisóstomo Ruiz de Nervo y Ordaz (1870-1919), más conocido como Amado Nervo. Este escribió numerosos relatos, pero, tal y como pasó con Bécquer en España, quedaron eclipsados por la fama y belleza de sus poesías. Si atendemos a su labor como prosista, encontramos entre sus obras temática fantástica en la novela breve *El donador de almas* (1899), en la que un médico recibe como regalo un alma de la que se enamora, y *Mencía (un sueño)* (1917), así como los relatos *La novia de Corinto*, *El ángel caído*, *La diablesa* (1895) y *La serpiente que se muerde la cola* (1912), entre otros. Casi una veintena de sus relatos fantásticos y de terror se publicarían de forma póstuma en el volumen *Cuentos misteriosos* (1928).

8

Los albores del siglo XX

FANTASÍA INFANTIL Y JUVENIL

Los nuevos aires fantásticos que sacudieron el siglo XX contribuyeron a la aparición y publicación de obras que, con el tiempo, se convertirían en grandes clásicos de la literatura infantil y juvenil. El respaldo del público fue absoluto aunque, como contrapartida, la fantasía adulta parecía condenada a permanecer en un segundo plano. De hecho, muchos autores escribían para una audiencia más joven porque resultaba más fácil publicar ese tipo de textos.

En la frontera entre el siglo XIX y el siglo XX, apareció uno de los libros más populares de la literatura estadounidense: *El mago de Oz* (*The Wonderful Wizard of Oz*, 1900). Su autor, L. Frank Baum (1856-1919), con una prolífica carrera literaria, llegó a escribir numerosas secuelas de este clásico de la literatura, entre las que se encuentran: *La maravillosa tierra de Oz* (*The Marvelous Land of Oz*, 1904), *Ozma de Oz* (*Ozma of Oz*, 1907), *Dorothy y el mago de Oz* (*Dorothy and the Wizard of Oz*, 1908), *El camino a Oz* (*The*

Road to Oz, 1909), *La ciudad Esmeralda de Oz* (*The Emerald City of Oz,* 1910), *La chica de retazos de Oz* (*The Patchwork Girl of Oz,* 1913), *Tik-Tok de Oz* (*Tik-Tok of Oz,* 1914), *El espantapájaros de Oz* (*The Scarecrow of Oz,* 1915), *Rinkitink de Oz* (*Rinkitink in Oz,* 1916), *La princesa perdida de Oz* (*The Lost Princess of Oz,* 1917), *El hombre de hojalata de Oz* (*The Tin Woodman of Oz,* 1918), *La magia de Oz* (*The Magic of Oz,* 1919) y la publicada póstumamente *Glinda de Oz* (*Glinda of Oz,* 1920). Tal ha sido la fascinación por el mundo de Oz que, desde entonces, numerosos autores han ambientado en él sus novelas.

Entre los cuentos ilustrados que se convertirían en clásicos, nos encontramos la obra de la escritora, ilustradora y naturalista inglesa Beatrix Potter (1866-1943), quien autopublicó a principios de siglo *El cuento de Perico, el conejo travieso* (*The Tale of Peter Rabbit*, 1902), una historia escrita e ilustrada por ella misma que, junto con las muchas que la sucedieron, la convertirían en una de las autoras de referencia en la literatura infantil. Un año después, patentaría el muñeco del conejo Perico y continuaría escribiendo numerosos cuentos protagonizados por animales.

Por su parte, el escritor escocés Kenneth Grahame (1859-1932) publicó el clásico *El viento en los sauces* (*The Wind in the Willows*, 1908), después de que el libro hubiera sido rechazado por varios editores porque lo consideraban demasiado fantástico.

Al público juvenil se dirigieron otros éxitos como la famosa trilogía de la escritora inglesa Edith Nesbit (1858-1924) formada por: *Cinco niños y eso* (*Five Children and It*, 1902), *El fénix y la alfombra* (*The Phoenix and The Carpet*, 1904) e *Historia de un amuleto* (*The Story of the Amulet*, 1906) de la que el propio C.S. Lewis tomaría elementos para escribir sus libros sobre Narnia.



Contraportada del libro *The Tale of Pigling Bland* (1913), escrito e ilustrado por Beatrix Potter, en la que figura el listado de los volúmenes protagonizados por Peter Rabbit publicados hasta entonces.

El escritor británico Alan Alexander Milne (1882-1956) fue el padre literario del famoso oso Winnie the Pooh. Con la intención de escribir un cuento para su hijo Christopher, nació la historia del oso Winnie inspirada en el muñeco de peluche que aquel tenía. Así vio la luz el libro *Winnie the Pooh* (1926) con las ilustraciones de Ernest H. Shepard (1879-1976). Aunque no tan conocido como las historias del entrañable personaje, Milne había publicado ya un cuento de hadas, *Once in a Time* (1917), ambientado en el reino de Euralia, poblado de magos y dragones.

La escritora inglesa Elizabeth Goudge (1900-1984) se especializó en literatura infantil y juvenil con tal éxito que sus obras solían formar parte de las listas de libros más vendidos en Reino Unido y en Estados Unidos. Su primer libro fue *The Fairies' Baby and Other Stories* (1919), aunque la fama le llegaría años después con su primera novela, *Island Magic* (1934). Su obra más emblemática fue, sin duda alguna, *El pequeño caballo blanco* (*The Little White Horse*, 1946), libro favorito de J.K. Rowling en su infancia.

El escritor irlandés Padraic Colum (1881-1972) escribió numerosas novelas de fantasía infantil, como *The King of Ireland's Son* (1916) y *The Children of Odin* (1922), así como recopilatorios de todo tipo de leyendas. Por su parte, el británico Hugh Lofting (1886-1947) fue el creador de otro personaje clásico de la literatura infantil: el doctor Dolittle, afamado médico que puede hablar con los animales y que sería protagonista de numerosas historias durante todo el siglo, las primeras de ellas *La historia del doctor Dolittle* (*The Story of Doctor Dolittle*, 1920) y *Los viajes del doctor Dolittle* (*The Voyages of Doctor Dolittle*, 1922).

En Estados Unidos, aparecían entonces para el público infantil *Historias del país de Rutabaga* (*Rootabaga Stories*, 1922), del poeta, editor y escritor Carl Sandburg (1878-1967), las cuales escribió para sus hijas, y su secuela *Rootabaga Pigeons* (1923).

La periodista y actriz australiana Pamela Lyndon Travers, seudónimo de Helen Lyndon Goff (1899-1996), firmó su primer éxito en 1934: *Mary Poppins*, al que seguirían varias secuelas y que alumbró otro de los personajes míticos de los libros infantiles.

Mientras el panorama anglosajón se erigía como editor de grandes clásicos fantásticos de la literatura infantil y juvenil, en España las historias seguían estando marcadas por una fuerte corriente religiosa y aleccionadora; aunque durante las tres primeras décadas del siglo, los autores podían acudir al folclore y a la fantasía más dispar sin los controles y la censura a la que se verían sometidos tiempo después.

El jesuita Luis Coloma (1851-1915) escribió cuentos infantiles como *Ratón Pérez* (1902), ese que se nos viene a la memoria cada vez que a un niño se le cae un diente, y *Pelusa* (1912), objeto de varias ediciones por parte de la editorial Calleja. Todas sus fantasías, como no podía ser de otra forma, se encontraban al servicio de la moral católica.

La editorial Calleja continuaba publicando exitosos títulos extranjeros. Cuando, en 1915, falleció Saturnino Calleja, la gestión pasó a manos de su hijo Rafael, quien había traducido un par de años antes *Las aventuras de Pinocho* (1912) de Collodi, tras haber adquirido los derechos de edición en España, adaptándola al Madrid de la época y variando el final para permitir su continuación. Mientras que, en la obra original, Collodi convierte a Pinocho, el muñeco de madera, en un niño de carne y hueso, en la traducción, no se transforma en humano y se añade un párrafo final en el que se indica que vivirá muchas aventuras y se hará famoso. Una argucia comercial para preparar a los lectores para la colección que estaba por venir. El autor e ilustrador Salvador Bartolozzi (1882-1950), quien se había hecho cargo de las ilustraciones de *Las aventuras de Pinocho*, fue el encargado de continuar sus peripecias. Inició así una colección de historias en las que incluyó un nuevo personaje: Chapete. En la serie *Pinocho contra Chapete*, nos encontramos algunos títulos como *Chapete en guerra con el país de la fantasía* (1927) y *Pinocho Sherlock Holmes* (1928).

Entre las diversas colecciones publicadas por la editorial en esta etapa, contó con gran acogida *Calleja en colores*, dividida en cuatro tomos, donde aparecieron historias de Perrault, La Fontaine, *madame* D'Aulnoy y Edith Nesbit. Además, a partir de 1925, la editorial comenzó a comercializar la revista infantil y juvenil *Pinocho*, con el fin de fidelizar a los lectores y publicitar su fondo editorial. En ella, se publicaron relatos por entregas de Emilio Salgari o Edgar Rice Burroughs.

Los cuentos de Calleja tuvieron una importancia indiscutible en el panorama editorial español. Sin embargo, conviene recordar que, en ocasiones, las historias sufrían modificaciones. *Blancanieves* pasó a ser *La envidia de una reina* y *Cenicienta* se convirtió en *Chinelita de cristal*. Algunos críticos acusaban a la editorial de ir más allá de una simple traducción libre de los títulos, al cambiar sin pudor los argumentos de las obras originales, como en el caso de *El soldadito de plomo*, que en vez de morir consumido por las llamas, se salva gracias a su devoción por la Virgen del Pilar.

En la editorial Calleja, donde conoció a quien sería su pareja, Salvador Bartolozzi, también trabajó la escritora y actriz madrileña Magda Donato, seudónimo de Carmen Eva Nelken (1906-1966), periodista de *El Imparcial*, *Estampa*, *El Liberal* y *La Tribuna*. Donato escribió cuentos infantiles como *La princesa Diamantina*, *El bloqueo del castillo de Catapún*, *El hada Florinda* y *La protegida de las flores*. En 1939, a causa de la Guerra Civil, la pareja abandonó el país para exiliarse a México.

No obstante, la editorial Calleja no era la única en publicar en España clásicos de la literatura infantil y juvenil. En la década de los veinte, la editorial Juventud también publicaba títulos como *Peter Pan y Wendy*, *Alicia en el País de las Maravillas* y *Mary Poppins*, entre otros.

CUENTOS Y LEYENDAS DEL NUEVO MUNDO

En los inicios del siglo XX, la literatura hispanoamericana seguía contando con un importante componente fantástico que bebía tanto de las leyendas y tradiciones de su territorio como de los clásicos de la vieja Europa y de los autores estadounidenses, aunque había adquirido ya una identidad propia.

Los autores modernistas firmaron numerosos relatos fantásticos durante las dos primeras décadas del siglo. En Perú, uno de los primeros escritores destacados fue precisamente el hijo del insigne Ricardo Palma. Clemente Palma (1872-1946) se ocupó de géneros como el fantástico, el terror y la ciencia ficción. Así, en sus *Cuentos malévolos* (1904) se incluyen historias como «Los ojos de Lina», «La granja blanca» y «El último fauno», entre otros. Su siguiente libro de relatos fue *Historietas malignas* (1925) y escribió una curiosa novela de ciencia ficción con el título de *XYZ* (1931).

Las influencias de lo gótico eran demasiado grandes como para desaparecer, de manera que junto a vampiros y espectros pululaban cementerios y profanaciones de tumbas en relatos como «El guantelete», de Ciro B. Ceballos (1873-1938). De igual modo, el salvadoreño Francisco Gavidia Guandique (1863-1955), un prolífico autor que abarcó todo tipo de géneros, tampoco despreció lo fantástico con obras como *La loba* (1905), y el chileno Baldomero Lillo (1867-1923) también escribió cuentos fantásticos y de horror, como *Juan Fariña (leyenda)* (1904) y *Víspera de difuntos* (1907). De igual modo, uno de los cuentistas más destacados de la literatura peruana, Abraham Valdelomar (1888-1919) se ocupó del terror y lo fantástico en historias como *La virgen de cera* (1910), *Finis desolatrix veritae* (1916) y *El hipocampo de oro* (1920), publicado de forma póstuma.

A principios de siglo, las utopías, de las que Holmberg había sido el principal exponente en Argentina durante la centuria anterior, continuaban apareciendo con asiduidad, como *La estrella del Sur (a través del porvenir)* (1904), de Enrique Vera y González (1861-1916), en la que un hechicero indio facilita a un joven la posibilidad de viajar en el tiempo para conocer el Buenos Aires del año 2100.

Mientras tanto, las leyendas continuaban siendo una fuente inagotable de inspiración para los escritores hispanoamericanos. Ejemplo de ello es la obra del boliviano Julio Lucas Jaimes (1840-1914), como *La Villa Imperial de Potosí: su historia anecdótica, sus tradiciones y leyendas fantásticas, su grandeza y su opulencia fabulosas* (1905).

Al igual que los relatos legendarios, los vampiros tampoco habían perdido su atractivo. El uruguayo Horacio Quiroga (1878-1937) utilizó tal figura en historias como *El almohadón de plumas* (1907) y *El vampiro* (1927). Muchas de sus historias se publicaban en diarios y revistas; y los temas más frecuentes eran el horror, las fantasías animales y las leyendas de su tierra. Quiroga vio recopiladas gran parte de ellas en volúmenes como *Cuentos de amor, de locura y de muerte* (1917), *Cuentos de la selva* (1918) y *Anaconda* (1921).

Otro de los más importantes escritores hispanoamericanos, cuando hablamos de fantasía, es el argentino Leopoldo Lugones (1874-1938), amigo de Quiroga. De hecho, cuando Lugones partió de expedición a Misiones, con la financiación del Ministerio de Educación del país, se llevó con él a Quiroga para que ejerciera de fotógrafo.

La importancia de Lugones es tal que muchos críticos lo denominaron «el Poe argentino». Sus relatos fantásticos se recopilaron en libros como *Las fuerzas extrañas* (1906), *Los caballeros de Abdera* (1919) y *Cuentos fatales* (1924). Algunos de ellos se caracterizan por contar con elementos sobrenaturales, como «La estatua de sal», «Un milagro de san Wilfrido» y «La lluvia de fuego». Otros incluyen un componente diabólico, como «El hombre muerto» y «Kábala práctica» e incluso encontramos guiños en sus obras a personajes eternos como al Quijote de Cervantes. Así, en *Dos ilustres lunáticos o la divergencia universal* (1909), Lugones narra el encuentro entre Hamlet y don Quijote en una estación de ferrocarril a causa de una huelga de trenes. Y por si todo ello fuera poco, también fue el responsable de introducir el término «fantaciencia» en la literatura argentina. Su figura tiene tal importancia que el día del escritor se celebra en el país en la fecha de su natalicio: el 13 de junio.

Otro nombre que vale la pena mencionar entre los autores argentinos es Carlos Octavio Bunge (1875-1918), quien escribió obras de teatro, novelas y relatos. Precisamente entre estos últimos se encuentran algunos dirigidos al terreno de lo fantástico. Su obra *Thespis* (1907) recopila, entre otros, «El último grande de España», «La agonía de Cervantes» y «El canto del cisne».



Cubierta de *Alsino*, novela de Pedro Prado inspirada en el mito de Ícaro. La obra fue galardonada con el Premio Nacional de Literatura de Chile en el año 1949.

De doble nacionalidad, española por parte de padre y cubana por parte de madre, Alfonso Hernández Catá (1885-1940) fue autor de numerosas novelas, cuentos, dramas, artículos y poesías. El primero de sus libros destacados, *Cuentos pasionales* (1907), incluía historias como «Otro caso de vampirismo» y «Un milagro»; y a este lo seguirían otros como *Zoología pintoresca* (1919) y *La casa de las fieras* (1922), en la línea de las historias protagonizadas por animales de Quiroga. En su labor como traductor, Catá adaptó las *Narraciones extraordinarias* de Edgar Allan Poe en 1908 y obras de H.G. Wells como *El país de los ciegos y otras narraciones* en 1919.

Llegados a este punto, es necesario mencionar la considerada primera novela de ciencia ficción mexicana, titulada *Eugenia: esbozo novelesco de costumbres futuras* (1919), escrita por el médico Eduardo Urzaiz Rodríguez (1876-1955), en la que se aborda una sociedad distópica en la ciudad Villautopía, en el año 2218. Ya en la década de los veinte, vio la luz la novela

más famosa del chileno Pedro Prado (1886-1952): *Alsino* (1920), que trata sobre la historia de un muchacho obsesionado por volar al que le salen alas.

El escritor guatemalteco Miguel Ángel Asturias (1899-1974) se inspiró en los mitos americanos para la creación de sus obras, como *Leyendas de Guatemala* (1930), publicada en Francia con prólogo del poeta, escritor y filósofo francés Paul Valéry (1871-1945). Asturias ganó el Premio Nobel de Literatura en 1967.

Considerado un referente dentro del cuento fantástico venezolano, se encuentra Julio Garmendia (1898-1977), autor del volumen *La tienda de muñecos* (1927), con relatos como «El librero», «El alma», «El cuarto de los duendes», «El difunto y yo»» y «La tienda de muñecos». Posteriormente se publicarían otros libros de cuentos del autor, como *La tuna de oro* (1951).

CABALLEROS, VAMPIROS Y UTOPÍAS

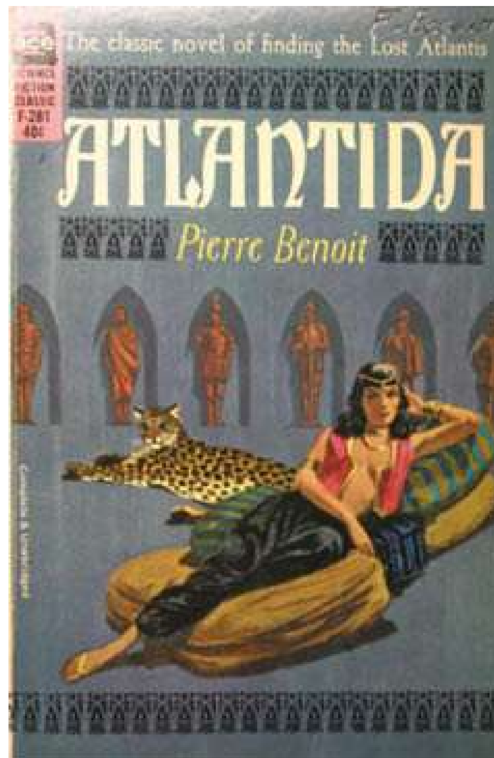
Mientras la literatura infantil y juvenil alumbraba lo que serían sus personajes insignes, y en Hispanoamérica proliferaban los cuentos y leyendas, en Europa, el escritor y periodista italiano Emilio Salgari (1862-1911), famoso por sus libros de aventuras protagonizados por Sandokán, cultivaba la ciencia ficción en obras como *Las maravillas del año 2000* (*Le meraviglie del Duemila*, 1907), donde se narra un viaje al año 2003 de dos hombres decimonónicos. Sin embargo, el gran maestro del género seguía siendo H.G. Wells, quien continuaba publicando sus relatos fantásticos y de ciencia ficción. Así vieron la luz *La historia del fantasma inexperto* (*The Story of the Inexperienced Ghost*, 1902), *El señor Skelmersdale en el país de las hadas* (*Mr. Skelmarsdale in Fairyland*, 1903) y la novela de fantasía bíblica *The Undying Fire* (1919).

Sir Arthur Conan Doyle seguía triunfando con sus novelas de Sherlock Holmes, pero alternándolas con otro tipo de historias, protagonizadas por el profesor Challenger, en las que se reflejaban sus ansias de exploración y aventura. De tal forma sucede en *El mundo perdido* (*The Lost World*, 1912), *La atmósfera envenenada* (*The Poison Belt*, 1913), *Cuando la Tierra lanzó alaridos* (*When the World Screamed*, 1928) y *La máquina desintegradora*

(*The Disintegration Machine*, 1929). Además, el profesor Challenger no fue el único personaje aventurero que creó la pluma de Conan Doyle. Otro erudito protagonizó aventuras fantásticas con un toque incipiente de ciencia ficción: el profesor Maracot, con *El abismo de Maracot* (*The Maracot Deep,* 1929), en la que se relata una expedición submarina en la que se encuentran los restos de la Atlántida.

Diez años antes de que viera la luz la aventura escrita por Conan Doyle sobre el descubrimiento de la isla de los atlantes, el francés Pierre Benoit (1886-1962) publicó *La Atlántida* (*L'Atlantida*, 1919) y situó el mítico continente hundido en regiones próximas al Sahara, donde su última reina causa la muerte de todos los hombres a los que seduce. La novela fue galardonada con el Gran Premio de Novela otorgado por la Academia Francesa, aunque por su causa el escritor francés se vio inmerso en un procedimiento judicial.

El proceso de la *Atlántida* causó tal revuelo que hasta la prensa española se hizo eco de él. Durante el mes de julio de 1921, la Sala Primera del Tribunal de París vio la causa que había promovido Benoit contra la revista *French Quarterly Review*, a la que reclamaba cuarenta mil francos por haber manchado su nombre con un artículo en el que se acusaba a Benoit de haber plagiado la novela *Ella* de Haggard. Los magistrados fallaron que no había que indemnizarlo, pues ambos escritores se habían inspirado en fuentes similares. Además, la sentencia consideraba que el renombre literario del autor francés no se había visto afectado en modo alguno y que era el público quien debía juzgar por sí mismo las obras.



Cubierta de la edición inglesa de la novela de Pierre Benoit *La Atlántida*, traducida por vez primera al inglés en 1920, un año después de la publicación de la obra original.

Y es que ya por aquel entonces resultaba frecuente que los autores tomaran como motivo de inspiración temáticas o argumentos de otras obras, tal y como ha sucedido y sucederá siempre. El inglés Edwin Lester Linden Arnold (1857-1935) ya había publicado a finales del siglo XIX *The Wonderful Adventures of Phra the Phoenician* (1890) e inició el siglo xx con *Lepidus the Centurion: A Roman of Today* (1901). También es autor de *Lieut. Gullivar Jones: His Vacation* (1905), publicada después como *Gulliver of Mars* (1964), libro que sirvió como referente a Edgar Rice Burroughs para crear su serie de novelas sobre Marte.

Otro prolífico autor inglés, Algernon Blackwood (1869-1951), publicó su primera selección de relatos fantásticos a principios de siglo, con el título de *La casa vacía y otras historias de fantasmas* (*The Empty House and Other Ghost Stories*, 1906). Un par de años después apareció *John Silence, investigador de lo oculto* (*John Silence*, *Physician Extraordinary*, 1908), que

constituye un recopilatorio de las historias protagonizadas por uno de sus personajes más emblemáticos, un investigador de sucesos extraordinarios.

En medio de este mercado editorial, que explotaba el género en todas sus formas, aparecieron dos escritores en lengua inglesa que se convertirían en una referencia obligada para la fantasía moderna: Edward Plunkett, decimoctavo barón de Dunsany (1878-1957), y Eric Rücker Eddison (1882-1945).

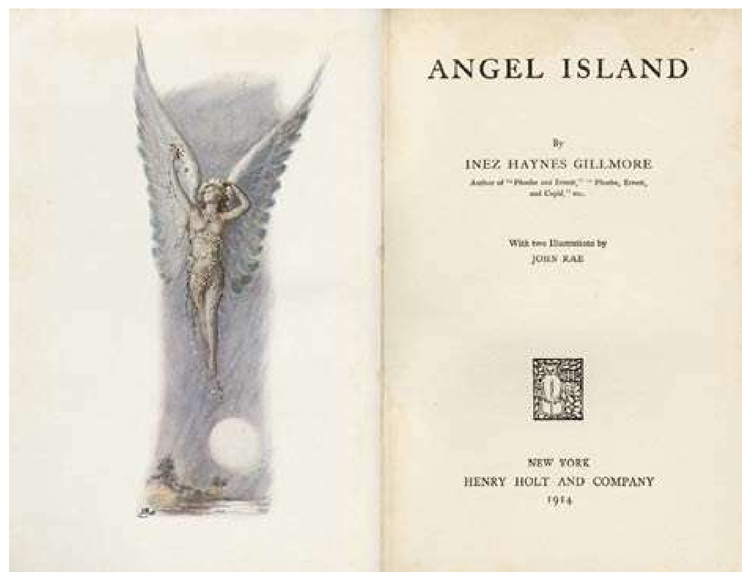
Lord Dunsany es uno de esos fascinantes autores de la historia de la literatura de cuya pluma salieron obras de teatro, poesías, ensayos, cuentos y novelas. La primera de sus famosas colecciones de relatos, ambientada en el mundo imaginario de Pegana, fue autopublicada con el título de *Los dioses de Pegana* (*The Gods of Pegana*, 1905). A esta seguirían muchas otras, como *El tiempo y los dioses* (*Time and the Gods*, 1906), *La espada de Welleran y otras historias* (*The Sword of Welleran and Other Stories*, 1908) y *Cuentos de un soñador* (*A Dreamer's Tales*, 1910). La primera de sus novelas, ambientada en España, fue *Don Rodrigo: crónicas del Valle de la Sombra* (*Don Rodriguez: Chronicles of Shadow Valley*, 1922). Dos años después vería la luz *La hija del rey del país de los elfos* (*The King of Elfland's Daughter*, 1924), una combinación inolvidable de cuento de hadas y fantasía épica.

Por su parte, Eddison fue el autor de la hermosa novela *La serpiente Uróboros* (*The Worm Ouroboros*, 1922), donde sigue la historia del rey de Witchland y sus enfrentamientos contra los Demon Lords en un mundo medieval al que muchos personajes se refieren como Tierra Media, treinta y dos años antes de que J.R.R. Tolkien utilizara la misma acepción para su magna obra. Tras *La serpiente Uróboros*, las historias que escribió Eddison se desarrollaron en el paraíso legendario de Zimiamvia, en la trilogía formada por *Señora de señoras* (*Mistress of Mistresses*, 1935), *Cena de pescado en Memison* (*A Fish Dinner in Memison*, 1941) y *La puerta de Mezentia* (*The Mezentian Gate*, 1958).

Mientras tanto, en Francia, los libros sobre vampiros seguían contando con el favor del público, como *El prisionero del planeta Marte* (*Le prisonnier de la planéte Mars*, 1908) y su secuela *El astroespantoso* (*La guerre des vampires*, 1909) del periodista y escritor francés Gustave Le Rouge (1867-1938). También publicó numerosas obras de género con notable éxito, como

El misterioso doctor Cornelius (*Le Mystérieux Docteur Cornelius*, 1912) y *Mystéria* (1921).

Anatole France, seudónimo de Jacques Anatole François Thibault (1844-1924), otro prolífico autor francés que se ocupó de diversos géneros literarios, abordó la utopía con gran éxito. Así en *Sobre la piedra inmaculada* (*Sur la pierre blanche*, 1905), relata la reunión de un grupo de amigos en las ruinas del foro de Roma, mientras conversan sobre la historia de la humanidad desde sus orígenes, hasta sumergir al lector en una utopía futura en el año 2270. Mientras, en *La isla de los pingüinos* (*L'Île des Pingouins*, 1908) cuenta la historia del santo Mael, quien bautiza a unos pingüinos tras naufragar en las tierras del Norte y genera un gran revuelo en el Cielo. Allí arriba se decide convertirlos en hombres y la isla es transportada a las costas de Armórica, donde continúa con el desarrollo de su sociedad hasta el futuro. Otra de sus obras igualmente recomendable es *La rebelión de los ángeles* (*La Révolte des Anges*, 1914), en la que el joven Mauricio descubre a su ángel custodio, Arcadio, que planea destronar a Dios, junto con otros compañeros suyos. A través de esta fantasía, France se burla de la policía, la burguesía, el matrimonio y los bibliotecarios, entre otras materias de su época. En 1921, le fue otorgado el Premio Nobel de Literatura.



Portada de la novela *Angel Island* (1914) de Inez Haynes Gillmore, ilustrada por John Rae, en la que unos náufragos arriban a una isla habitada por mujeres aladas.

Mientras tanto, las escritoras estadounidenses seguían utilizando las utopías para analizar y denunciar la situación de la mujer a través de la ficción. Así, la periodista Inez Haynes Gillmore Irwin (1873-1970) escribió *Angel Island* (1914) y la socióloga y escritora feminista Charlotte Perkins Gilman (1860-1935) ideó una sociedad compuesta exclusivamente por mujeres en la trilogía formada por *Moviendo la montaña* (*Moving the Mountain*, 1911), *Dellas, un mundo femenino* (*Herland*, 1915) y *Con ella en nuestra tierra* (*With Her in Ourland*, 1916). Pero no fueron las únicas en abordar estas temáticas.

El escritor estadounidense Jack London (1876-1916) se aventuró en todo tipo de géneros a la hora de contar sus historias. Entre ellas, podemos encontrar las distopías *El talón de hierro* (*The Iron Heel,* 1908) y *La peste escarlata* (*The Scarlet Plague*, 1912), ambientada en el año 2072, después de que la humanidad haya sucumbido a una pandemia y solo hayan sobrevivido unos pocos humanos.

Pero si hubo un autor estadounidense que provocó gran revuelo a principios de siglo en el género fantástico, fue James Branch Cabell (1879-1958) con la publicación de su octavo libro: *Jurgen, una comedia de justicia* (*Jurgen, a Comedy of Justice*, 1919). La novela sumerge al lector en una historia fantástica, de cierto contenido erótico, en la que se siguen las desventuras del poeta que da nombre a la obra en el país de Poictesme. El protagonista peregrina en busca de su mujer a través de emblemáticos lugares fantásticos, donde tiene relaciones con la Dama del Lago, conoce a Arturo y discute con Merlín o con el mismo diablo. El escándalo que supuso su difusión resultó de tal envergadura que la obra fue denunciada por la Sociedad de Nueva York para la Supresión del Vicio, por lo que fue retirada del mercado y no se comercializó durante los dos años que duró el proceso judicial.

La Sociedad de Nueva York para la Supresión del Vicio había sido fundada en 1873 por Anthony Comstock (1844-1915), agente especial del departamento de Correos de Estados Unidos e impulsor de la Ley Comstock contra la obscenidad aprobada en el Congreso. Esta ley establecía la prohibición de transportar por correo cualquier tipo de texto considerado inmoral, obsceno o lascivo. En ese epígrafe de inmoralidad tenían cabida desde historias fantásticas hasta libros de texto anatómicos o folletos

informativos sobre el control de natalidad. Como consecuencia, toneladas de libros, revistas y folletos fueron condenados a la quema pública. *Jurgen* fue una de las obras prohibidas, hasta que Cabell y su editor ganaron el procedimiento ante los tribunales. Como resultado, la siguiente edición de la novela se situó enseguida entre los más vendidos, sobre todo gracias a la publicidad que había adquirido sobre su alto contenido pornográfico, aunque ahora nos haga sonreír.

Pero además de las novelas que aparecían directamente en las librerías y de las revistas que contaban con relatos o alguna historia serializada en sus páginas, podemos destacar este siglo por la aparición del *pulp* y la literatura de quiosco.

DIME, PULP Y OTRAS ESPECIES

La época de consumo de masas que se originó a principios del siglo XX contribuyó a que la literatura se convirtiera en un producto más, demandado por el gran público para disfrutar en su tiempo de ocio. Ante esta situación, las empresas abarataron sus gastos de producción y bajaron los precios, esperando aumentar sus beneficios con el incremento de las ventas. Como resultado, proliferaron las novelas baratas norteamericanas, *dime novels*, cuyo apelativo procedía del módico precio al que se vendían (un *dime* equivalía a diez centavos). Para que los costes de producción de las publicaciones descendieran todavía más, se utilizó un papel de pésima calidad, que acabaría agrupando esas revistas bajo el nombre de *pulp fiction* (ficción de papel malo).

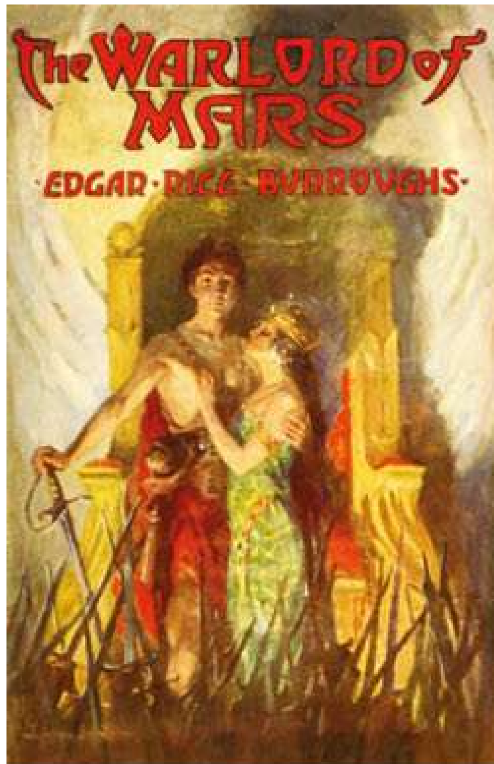
The Argosy (octubre, 1896) se considera la primera revista *pulp* de la historia. Sin ilustraciones en sus portadas, tuvo tan fabulosa acogida que, en seis años, pasó de imprimir unos miles de ejemplares a alcanzar el medio millón de copias. Entre sus páginas, se encontraban aventuras sobre mundos perdidos como *A Queen of Atlantis: A Romance of the Caribbean* (1898) de Frank Aubrey, seudónimo del ingeniero y escritor británico Francis Henry Atkins (1847-1927). También viajes al futuro, como *A Round Trip to the Year 2000, or A Flight Through Time* (1903) del escritor y periodista estadounidense William Wallace Cook (1867-1933).

Curiosamente, hubo que esperar hasta 1903 para que las revistas contaran con portadas en color. *The Popular Magazine* (1903-1931) fue la primera publicación *pulp* que las introdujo, con tan buenos resultados que todas las demás siguieron su ejemplo. Estas cubiertas, diseñadas con llamativas ilustraciones para atraer la atención de los lectores, alcanzaron tal importancia que, en ocasiones, eran dibujadas con anterioridad a las historias a las que precedían, lo que provocó que el escritor de turno tuviera que escribir su relato basándose en ellas. La primera narración fantástica que publicó *The Popular Magazine* fue *Ayesha: The Return of She* (1905) de Haggard, por lo que podríamos decir que, en lo que respecta al género, entró por la puerta grande.

Irónicamente, las ilustraciones de estas revistas que tanto atraían al público resultaban ser uno de los motivos por los que la crítica las despreciaba. Poco importaba que entre sus páginas aparecieran relatos de Haggard, Wells, Verne o Poe, al lado de otros autores más modestos; la mera visión de sus cubiertas escandalizaba a los críticos, que se quedaban en el envoltorio de monstruos verdes, damiselas semidesnudas, hercúleos humanos o desagradables y variopintos extraterrestres. Una de las más populares fue *Blue Book* (1905-1956). Esta publicación, que al principio se llamaba *The Monthly Story Magazine*, contó entre sus primeros colaboradores con dos autores imprescindibles para la ficción fantástica: el inglés William Hope Hodgson (1877-1918) y el citado Henry Rider Haggard.

Hodgson, que durante unos años fue marinero y cuya pasión por el mar sería una constante en sus obras, firmó en la revista los relatos *Desde el mar sin mareas* (*From the Tideless Sea*, 1906) y *Una voz en la noche* (*The Voice in the Night*, de 1907), aunque también colaboró con otros *pulps* de la época. Entre sus novelas cabe destacar *Los botes del Glen Carrig* (*The Boats of The Glen Carrig*, 1907), *La casa en el confín de la Tierra* (*The House on the Borderland*, 1908), *Los piratas fantasmas* (*The Ghost Pirates*, 1909) y *El reino de la noche* (*The Night Land*, 1912). En 1910, comenzó a escribir una serie de historias protagonizadas por Thomas Carnacki, un investigador de fenómenos extraños que se enfrenta a lo sobrenatural con un pentáculo mágico y un grimorio. Así, fueron apareciendo *La puerta del monstruo* (*The Gateway of the Monster*, 1910), al igual que las publicadas póstumamente *El*

embrujamiento del Jarvee (*The Haunted Jarvee*, 1929), *El hallazgo* (*The Find*, 1947) y *El Cerdo (The Hog*, 1947). Las historias de terror, extraños seres y horrores marinos de Hodgson lo convierten en el mejor predecesor de H.P. Lovecraft (1890-1937); de hecho, el escritor de Providence confesaría ser un admirador devoto de sus obras.



Portada de *The Warlord of Mars* (McClurg, 1919), con ilustración de J. Allen St. John, tercer libro del ciclo Barsoom de E. R. Burroughs. En estas novelas, Barsoom es la palabra que utilizan los marcianos para referirse al planeta Marte.

Uno de los escritores cuyas obras tuvieron mejor acogida por parte de los lectores de los *pulps* norteamericanos de principios de siglo fue Edgar Rice Burroughs (1875-1950). La novela de Burroughs *Una princesa de Marte* (*A princess of Mars*, 1912) apareció por capítulos en *All-Story Magazine*, con el título de *Bajo las lunas de Marte* (*Under the Moons of Mars*) y firmada bajo el seudónimo de Norman Bean. Las aventuras del capitán John Carter en

Marte se prolongarían durante once novelas. Tras finalizar *Una princesa de Marte*, apareció en la revista la primera de sus historias sobre un personaje que lo haría mundialmente famoso: *Tarzán de los monos* (*Tarzan of the Apes*, 1912). Tarzán protagonizaría una colección de más de veinte títulos repletos de acción, aventura y civilizaciones perdidas.

Burroughs escribió dos ciclos estelares más que lo convirtieron en uno de los autores preferidos por el gran público. El primero de ellos comenzó con la publicación de *Aventura en el centro de la Tierra* (*At the Earth's Core*, 1914), donde se presenta el mundo subterráneo de Pellucidar. Varios volúmenes después de las novelas ambientadas en este lugar, escribió un *crossover* con su personaje más popular, titulado *Tarzán en el centro de la Tierra* (*Tarzan at the Earth's Core*, 1929). La siguiente de sus sagas estelares se inició con *Piratas de Venus* (*Pirates of Venus*, 1934) y seguía la línea de las anteriores: aventuras y princesas prestas a ser rescatadas. En las colecciones galácticas de Burroughs se encuentra uno de los orígenes de sagas interestelares como *Star Wars*, pues fue uno de los primeros en explotar esa combinación de princesa y bikini dorado que luego se emplearía hasta la saciedad y que a muchas féminas de la Tierra les cuesta todavía entender, por más que siga generando adeptos.

El estadounidense también publicó varias de sus obras en *Blue Book*, como la trilogía del ciclo de Caspak formada por *El país del tiempo olvidado* (*The Land that Time Forgot*, 1918), donde narra el descubrimiento de una isla en la que diversas especies, como los dinosaurios, han sobrevivido; *La gente del tiempo perdido* (*The People that Time Forgot*, 1918) y *El abismo sin tiempo* (*Out of Time's Abyss*, 1918). A partir de los años veinte, también aparecieron en *Blue Book* algunas aventuras de Tarzán como *Tarzán, el rey de la jungla* (*Tarzan, Lord of the Jungle*, 1928), *Tarzán y el Imperio perdido* (*Tarzan and the Lost Empire*, 1929) y *La búsqueda de Tarzán* (*Tarzan's Quest*, 1936).

En las dos primeras décadas de siglo, gestó su carrera literaria la estadounidense Francis Stevens, seudónimo de Gertrude Barrows Bennett (1883-1948). Ente 1916 y 1920, la autora escribió para revistas como *All Story Weekly*, donde aparecieron *The Labyrinth* (1918) y *Friend Island* (1918); y publicó historias en *Argosy* como *La Ciudadela del Miedo* (*The Citadel of Fear*, 1918), *Avalon* (1919), *Serapion* (1920) y *Claimed* (1920).

Después de *Sunfire* (1923), la escritora no volvió a dar señales de vida. Todo tipo de especulaciones surgieron tras su desaparición. Incluso se llegó a afirmar que Francis Stevens era el seudónimo que utilizaba Abraham Merritt (1884-1943) antes de convertirse en un escritor consagrado. Merritt siempre negó tal acusación.

En la década de los veinte, *Argosy* y *All Story Weekly* se fusionaron bajo el nombre de *Argosy All-Story Weekly*.

LITERATURA DE QUIOSCO

¿Qué pasaba mientras tanto en España? Las colecciones de novela barata se comercializaban bajo el epígrafe de «literatura de quiosco», con historias de escritores como Verne y de algunos autores de *pulp* norteamericanos, mientras que periódicos y revistas, como *La Ilustración Artística* o *La Ilustración Española y Americana*, continuaban incluyendo relatos de diversos géneros. De tal forma se publicó por vez primera en el país *La guerra de los mundos* de H.G. Wells, serializada en el diario *El Imparcial*, en 1902.

Emilia Pardo Bazán continuaba publicando su numerosa y variada producción literaria en prensa, con cuentos como «El balcón de la princesa» (1907), «El llanto» (1905), «La emparedada» (1907) y «Los pendientes» (1909), que aparecieron en *Blanco y Negro*; «La sombra» (*Pluma y Lápiz*, 1900) y «Berenice» (*La Esfera*, 1916); y «El espectro» (1909) y «El error de las hadas» (1912) en *La Ilustración Española y Americana*. Pardo Bazán también escribió relatos de carácter mitológico como *Corro de sombras* (1908), protagonizado por las sombras de Orfeo, Aquiles, Sócrates, Cicerón, Platón, Octavio y Marco Antonio; cuentos como *Vampiro* (1901); y la que sería la única novela gótica de la autora con esqueletos, demonios, elementos sobrenaturales, castillos y ruinas: *Belcebú* (1908). Entre los más de seiscientos cuentos de la escritora coruñesa, incluso nos encontramos alguno del ciclo artúrico, como *La última Fada* (1916).

La revista semanal *La Novela Corta* contaba con otro gallego como colaborador de excepción: Ramón María del Valle-Inclán (1866-1936). Este escribió *Jardín novelesco. Historias de santos, de almas en pena, de duendes y de ladrones* (1905), recogiendo algunas leyendas de Galicia; pero fue la edición de 1920, titulada *Jardín umbrío*, enriquecida con más historias del género, en la que recopiló una colección de relatos fantásticos, siniestros y maravillosos, entre los que se encuentran «Beatriz», «Comedia de ensueño» y «Nochebuena».

Otros literatos españoles también se animaron a imaginar historias de fantasía y ciencia ficción. Así, Miguel de Unamuno (1864-1936) escribió cuentos como «El canto de las aguas eternas» (1909) y publicó «Mecanópolis» (1913), relato de un viaje a la ciudad de las Máquinas, publicado en el suplemento literario *Los Lunes* de *El Imparcial*, cuyo comienzo hace referencia a *Erewhon*, la novela de Samuel Butler. Unamuno también fue autor de otros relatos, no demasiado conocidos, como *Las peregrinaciones de Turismundo. La ciudad de Espeja* (1921), una distopía en la que el protagonista es observado por seres invisibles en una ciudad mecanizada.

El periodista y escritor asturiano Ramón Pérez de Ayala (1880-1962) publicó *Sentimental Club* (1909), una distopía futurista en la que el régimen establecido controla todos los instintos humanos. Veinte años después se editaría de nuevo con el título *La revolución sentimental* (1929). Por su parte, el profesor y periodista Elías Cerdá y Remohí (1874-1933) escribió la ucronía *Don Quijote en la guerra: fantasía que pudo ser historia* (1915).

La periodista, escritora y traductora Carmen de Burgos (1867-1932), conocida por su seudónimo Colombine, escribió un par de historias con cierto tono fantástico, como *El perseguidor* (1917) y *La mujer fría* (1922). Los libros de Colombine serían prohibidos después de la Guerra Civil y su memoria quedó muchos años en el olvido.

Entre la abundante obra del poeta, traductor, escritor y crítico literario Emilio Carrere (1881-1947) encontramos *La leyenda de san Plácido* (1916), *La conversión de Florestán* (1921), *La calavera de Atahualpa* (1922), *El diablo de los ojos verdes* (1922) y *La torre de los siete jorobados* (1920), obra en la que también contribuyó el escritor e ingeniero Jesús de Aragón (1893-1973).

En esa misma década, se publicó *El archipiélago maravilloso* (1923) del periodista y político socialista Luis Araquistáin (1886-1959), sobre las aventuras de unos marineros españoles que naufragan consecutivamente en tres islas: la de los Inmortales, la de los Zahoríes y Nueva Armórica, donde gobiernan las mujeres. La obra alcanzó gran éxito y fue traducida a varios idiomas. Araquistáin se vería obligado a dejar el país al acabar la Guerra Civil, por lo que partiría a Gran Bretaña y a Suiza. Durante su exilio, escribiría su continuación, *Ucronía*, obra que quedó inacabada.

El célebre literato Azorín, seudónimo de José Martínez Ruiz (1873-1967), escribió en homenaje a Araquistáin el relato *La isla de la serenidad* (1923). Entre los numerosos cuentos del autor, también figuran algunos de ciencia ficción, como *El fin de un mundo* (1901) y *La Prehistoria* (1905), así como cuentos entre lo misterioso y lo fantástico como *Las sirenas* (1926), *Fabia Linde* (1927), *La mariposa y la llama* (1928) y la novela *La isla sin aurora* (1944).

Normalmente, los relatos publicados en prensa eran escritos por autores que se dedicaban a temáticas diversas y que coqueteaban, de vez en cuando, con el terror, la ciencia ficción y lo fantástico; sin embargo, hubo tres escritores españoles que se especializaron en la literatura de género durante el primer cuarto de siglo: Carlos Mendizábal Brunet (1864-1949), José de Elola (1859-1933) y Jesús de Aragón y Soldado.

Mendizábal Brunet, ingeniero e inventor, escribió novelas de tinte futurista, entre las que destaca *Elois y Morlocks. Novela de lo por venir* (1909), publicada bajo el seudónimo de Dr. Lázaro Clendábims, donde se aventuraba a continuar *La máquina del tiempo* y que le valdría el sobrenombre de «el Wells español». A este libro seguirían otros como *Pygmalión y Galatea* (1922).

El coronel Ignotus, seudónimo del militar, profesor, científico y escritor José de Elola, escribió diecisiete novelas pseudocientíficas, agrupadas en trilogías y publicadas en la *Biblioteca Novelesco Científica*, primera colección española dedicada exclusivamente a la ciencia ficción. Su serie *Viajes planetarios en el siglo XXII*, que inauguró en España la tradición de las míticas sagas de *space opera* de los *pulps* norteamericanos, fue la de mayor éxito. Formada por los volúmenes *De los Andes al Cielo* (1921), *Del océano a Venus* (1921) y *El mundo venusiano* (1921), la trilogía cuenta las aventuras

de la científica madrileña María Pepa Bureba, quien viaja a la conquista de otros planetas en su nave. A la trilogía siguieron *La desterrada de la Tierra: primera etapa Mundo-Luz* (1921), *La desterrada de la Tierra: segunda etapa Mundo-Sombra* (1921), así como *Segundo viaje planetario*, con *La profecía de don Jaume* (1925), *El hijo de Sara* (1925) y *El secreto de Sara* (1926). Además, Elola escribió otras novelas de anticipación científica como la trilogía *La mayor conquista*, compuesta por *Los vengadores* (1922), *Policía telegráfica* (1922) y *Los modernos prometeos* (1922).

Otro ingeniero, el capitán Sirius, seudónimo de Jesús de Aragón y Soldado, conocido como «el Julio Verne español», tomó entonces el testigo. En medio de su extensa obra, encontramos novelas de ciencia ficción como *Cuarenta mil kilómetros a bordo del aeroplano Fantasma* (1924), *Viaje al fondo del océano* (1924), *Los piratas del aire* (1929), *Una extraña aventura de amor en la luna* (1929) y *La destrucción de la Atlántida* (1933). Jesús de Aragón fue el responsable de completar un clásico del fantástico español: *La torre de los siete jorobados*, de Emilio Carrere, partiendo de una obra corta que este último había escrito bajo el título de *Un crimen inverosímil*.

El escritor, periodista y político Vicente Blasco Ibáñez (1867-1928) alcanzó gran éxito con una historia de ficción utópica: *El paraíso de las mujeres* (1922) que sería traducida a diversos idiomas. La obra está ambientada en Liliput, donde, tras la marcha de Gulliver, las mujeres toman el poder. El origen de esta novela reside en un encargo que le había realizado una casa editorial cinematográfica después del gran éxito que había tenido en Estados Unidos la adaptación de uno de sus libros de mayor éxito: *Los cuatro jinetes del Apocalipsis*, ambientado en tiempos de la Primera Guerra Mundial. En respuesta a ese encargo, Blasco Ibáñez escribió *El paraíso de las mujeres* y, aunque la novela tuvo gran acogida y se publicó en varios idiomas, la película nunca llegó a realizarse. Asimismo, tradujo la versión de *Las mil y una noches* del francés J. C. Mardrus, con la intención de ser más fiel a las historias originales de lo que había sido Galland. Su traducción se publicó con el título *El libro de las mil noches y una noche*. Como le pasó a muchos otros, con el estallido de la guerra civil española, los libros de Blasco Ibáñez fueron prohibidos.

El diplomático y escritor coruñés Salvador de Madariaga (1886-1978), quien abordó todo tipo de géneros literarios, publicó con éxito *La jirafa sagrada o El búho de plata* (1925), así como su traducción inglesa *The Sacred Giraffe* (1925), una sátira utópica ambientada en un país africano, en el año 6922, donde gobiernan las mujeres. Posteriormente, a causa del estallido de la Guerra Civil, Madariaga partió al exilio a Reino Unido.

Pese a todas estas publicaciones españolas, la cantidad de historias del género no podía compararse en absoluto con las revistas estadounidenses y el resto de países europeos, donde iniciarían su carrera los escritores imprescindibles de la literatura fantástica.

9

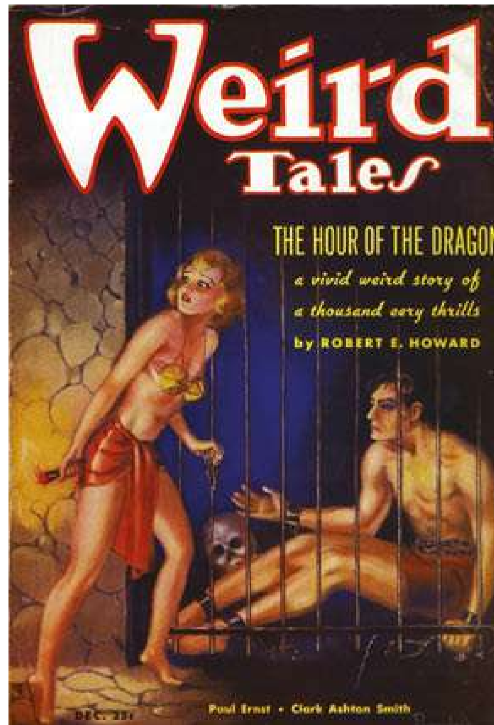
Los grandes clásicos del *pulp*

UN CLÁSICO ENTRE LOS CLÁSICOS: *WEIRD TALES*

Weird Tales, la famosa revista estadounidense especializada en relatos fantásticos, nació en los felices años veinte; sin embargo, nunca tuvo grandes beneficios. ¿De dónde viene entonces esa fascinación que ha convertido la publicación en un objeto de culto? La respuesta no es difícil. Tres de sus colaboradores bastan para justificar que se haya convertido en un mito: Robert Ervin Howard (1906-1936), H.P. Lovecraft (1890-1937) y Clark Ashton Smith (1893-1961).

El primer relato que publicó Howard en *Weird Tales* fue *Lanza y Colmillo* (*Spear and Fang*, 1925). Desde entonces, sus historias, protagonizadas en un principio por el puritano aventurero inglés Solomon Kane, como *Sombras rojas* (*Red Shadows*, 1928), *Luna de calaveras* (*The Moon of Skulls*, 1930) y *Alas en la noche* (*Wings in the Night*, 1932), entre otras, destacaron por una serie de particularidades que terminarían configurando todo un subgénero

propio: la espada y brujería (*sword and sorcery*). El escritor también creó entonces otro personaje emblemático: el rey Kull de Valusia, arquetipo del musculoso guerrero que lo hizo famoso y que dio a conocer en historias como *El reino de las sombras* (*The Shadow Kingdom*, 1929) y *Los espejos de Tuzun Thun* (*The Mirrors of Tuzun Thun*, 1929).



Cubierta de *Weird Tales* (diciembre, 1935), por Margaret Brundage, en la que se incluye *La hora del dragón*, única novela de R. E. Howard protagonizada por Conan, que fue serializada en la revista.

Cuando el relato protagonizado por Kull, *Por esta hacha gobierno* (*By this axe I rule*), fue rechazado por los editores de algunas revistas, Howard decidió reescribirlo cambiando a su protagonista. Así nació Conan el Cimmerio, cuya primera aparición tuvo lugar en *El fénix en la espada* (*The Phoenix on the Sword*, 1932). Gracias al éxito del personaje, el escritor vendió en los cuatro años siguientes diecisiete historias más, entre las que se encuentran *La ciudadela escarlata* (*The Scarlet Citadel*, 1933), *La torre del*

elefante (*The Tower of the Elephant*, 1933) y *Nacerá una bruja* (*A Witch Shall Be Born*, 1934). De sus numerosos relatos sobre el cimmerio, destaca la única novela del héroe escrita por su creador, *La hora del Dragón* (*The Hour of the Dragon*, 1935-1936), que se reeditaría como *Conan el Conquistador* (*Conan The Conqueror*).

Pero Howard no se limitó a la fantasía heroica o a la espada y brujería. En sus creaciones nos encontramos otro tipo de temáticas fantásticas. Así, *Rostro de calavera* (*Skull-face*, 1929) está protagonizada por un mago atlante que quiere dominar el mundo; *El horror del montículo* (*The Horror from the Mound*, 1932) trata sobre vampirismo; *En el bosque de Villefère* (*In the Forest of Villefère*, 1925) y *Cabeza de lobo* (*Wolfshead*, 1926) aborda el tema de la licantropía; *La sombra del buitre* (*The Shadow of the Vulture*, 1934) está protagonizado por la heroína del siglo XVI Sonya la Roja (Red Sonya de *Rogatino*); y *Mistress of Death* (1971), *Sword Woman* (1975) y *Blades from France* (1975), son tres historias protagonizadas por Agnes de Chastillon y ambientadas en la Francia del siglo XVI, que fueron publicadas póstumamente, muchos años después de que Howard acabara con su vida en 1936.

Durante las tres décadas siguientes al suicidio de Howard, las historias de Conan pasaron más o menos desapercibidas hasta que, en los años sesenta, con el auge del género fantástico, volvieron a promocionarse. A mediados de siglo, la aparición de algunos manuscritos inacabados del autor, con el musculoso héroe como protagonista, contribuyó a que escritores como Lin Carter (1930-1988) o L. Sprague de Camp (1907-2000) los finalizaran y los publicaran como colaboraciones póstumas.

Lovecraft, un buen amigo de Howard, también comenzó a publicar por aquella época algunos de sus relatos, como *La maldición que cayó sobre Sarnath* (*The Doom That Came to Sarnath*, 1920), *Los gatos de Ulthar* (*The Cats of Ulthar*, 1920) y el homenaje a la obra de Poe *Las aventuras de Arthur Gordon Pym*, con el título de *En las Montañas de la Locura* (*At the Mountains of Madness*, 1936).

Muchas de las historias de Lovecraft evocaban una era imaginaria, de la que provenían las deidades nombradas como los Primigenios (*Great Old Ones*) y los Dioses Exteriores. El escritor de Providence no daba en sus historias demasiados detalles sobre esas entidades temibles para provocar mayor horror, basándose en que el desconocimiento y el vacío resultan más aterradores que aquello que puede ser nombrado y explicado. Entre todos los Primigenios, se encuentra Cthulhu, cuyo nombre serviría para aglutinar todos los relatos inspirados por esta mitología y que se conocerían como los mitos de Cthulhu (*Cthulhu Mythos*).

Los mitos de Cthulhu forman un ente con derecho propio dentro de la literatura fantástica, de modo que han sido objeto de diversos estudios por parte de numerosos autores. Además, Lovecraft mantenía una asidua correspondencia con amigos y admiradores, a los que se conoce como el círculo Lovecraft, quienes también contribuyeron al desarrollo de tales mitos con sus propias historias.

El círculo Lovecraft estaba formado, entre otros, por Howard, Robert Bloch (1917-1994), Fritz Leiber (1910-1992) y August Derleth (1909-1971), así como por el otro escritor imprescindible de *Weird Tales:* Clark Ashton Smith. La obra de este californiano fue muy extensa, participó en los mitos de Cthulhu y creó sus propios ciclos literarios, como Hiperbórea, Zothique, Poseidonis, Averoigne y Xiccarph.

El ciclo ambientado en el mundo prehistórico de Hiperbórea comienza con *La historia de Satampra Zeiros* (*The Tale of Satampra Zeiros*, 1931) y continúa con relatos como *El sino de Avools Wuthoqquan* (*The Weird of Avoosl Wuthoqquan*, 1932), hasta finalizar con *El robo de los treinta y nueve cinturones* (*The Theft of the Thirty-Nine Girdles*, 1958).

El ciclo de Zothique, último continente del planeta, presenta la fantasía más oscura en historias como *El imperio de los nigromantes* (*The Empire of Necromancers*, 1932), *La isla de los torturadores* (*The Isle of the Torturers*, 1933), y *El jardín de Adompha* (*The Garden of Adompha*, 1938).

La prolífica producción de Smith fue publicada en *Weird Tales* y otros *pulps* de la época, pero, a finales de la década de los treinta, Smith dejó de escribir relatos fantásticos.

Además de sus tres escritores insignia, *Weird Tales* contó con muchos otros colaboradores, entre los que destacan dos escritoras estadounidenses: Clare Winger Harris (1891-1968) y Catherine Lucille Moore (1911-1987). Harris fue la primera mujer en publicar en este tipo de revistas utilizando su nombre real. Lo hizo con la obra *A Runaway World* (1926), a la que siguieron otras como *El pequeño sobre el planeta Neptuno (A Baby on Neptune*, 1929), *The Fate of the Poseidonia* (1927) y *The Miracle of the Lily* (1928). Moore, por su parte, fue la primera escritora en contar con dos series completas protagonizadas por unos personajes que el público adoraba: Northwest Smith y Jirel de Joiry. *Shambleau* (1933) fue el primero de los relatos que publicó en *Weird Tales*. En él, se presenta a Northwest Smith, un aventurero americano que recorre el sistema solar acompañado de su amigo venusiano Yarol. A este relato seguirían más, como *Sed negra* (*Black Thirst*, 1934), *Sueño rojo* (*Scarlet Dream*, 1934) y *El árbol de la vida* (*The Tree of Life*, 1936). La heroína Jirel de Joiry, una señora feudal cuyas historias se enmarcan dentro de la fantasía heroica, apareció por vez primera en *El beso del dios negro* (*Black God's Kiss*, 1934) y protagonizó muchas otras como *La sombra del dios negro* (*Black God's Shadow*, 1934), *Jirel se topa con la magia* (*Jirel Meets Magic*, 1935) y *La tierra tenebrosa* (*The Dark Land*, 1936). Los dos personajes se encontrarían en *En busca de la piedra de la estrella* (*Quest of the Starstone*, 1937), coescrita por Moore y su marido, Henry Kuttner (1915-1958).

Resulta interesante señalar que dos escritores españoles decimonónicos vieron su obra publicada en la mítica *Weird Tales*. En el número de febrero de 1929, apareció «La mujer alta» («The Tall Woman»), de Pedro Antonio de Alarcón. Cinco años después, en el mes de junio de 1934, se publicó «Maese Pérez, el organista» («*Maese Pérez, The Organist*»), leyenda de Gustavo Adolfo Bécquer.

El editor entre editores: Hugo Gernsback

Para referir el nacimiento de otro de los grandes clásicos del *pulp* surgido en los felices años veinte, hemos de retrotraernos a principios de siglo, allá por el año 1908, cuando vio la luz *Modern Electrics*, una revista técnica de radio cuyo editor respondía al nombre de Hugo Gernsback (1884-1967).

Este editor, inventor y escritor luxemburgués pasó los primeros veinte años de su vida en Europa, antes de emigrar a América. Una vez establecido en Estados Unidos, con el fin de divulgar la ciencia y la tecnología entre los jóvenes de forma amena y entretenida, tal y como en su momento había imaginado Pierre-Jules Hetzel, escribió en la revista *Modern Electrics* una de sus primeras historias de ciencia ficción: *Ralph 124C 41+: A Romance of the Year 2660* (1911). Un par de años después decidió vender las acciones que tenía de la publicación y creó *The Electrical Experimenter*, revista en la que se incluirían historias, fotografías, artículos e ilustraciones y que cambiaría su nombre, años después, por el de *Science and Invention.*



Cubierta de *Amazing Stories* (agosto, 1927), por Frank R. Paul. Número de la revista editada por Hugo Gernsback en la que apareció el clásico de ciencia ficción *La guerra de los mundos* de H.G. Wells.

Los relatos de ciencia ficción que recogían las publicaciones de Gernsback alcanzaron tal popularidad que el luxemburgués se animó a crear un *pulp* dedicado exclusivamente al género. Así nació en 1926 *Amazing Stories*.

Amazing Stories publicó historias como *Off on a Comet (Hector Servadac, voyages et aventures à travers le monde solaire*, 1877) de Verne, *El nuevo acelerador* (*The New Accelarator*, 1901) de Wells; *El color que cayó del cielo* (*The Colour Out of Space*, 1927) de Lovecraft; y *Baron Münchausen's Scientific Adventures* (1928) escrita por Hugo Gernsback.

Muchos escritores iniciaron su carrera literaria en *Amazing Stories*. Jack Williamson (1908-2006) vio publicada en ella su novela *La chica verde* (*The green girl*, 1930). Williamson, uno de los escritores más afamados dentro de la ciencia ficción norteamericana, cuenta en su haber con historias fantásticas como *El reinado de la brujería* (*The Reign of Wizardry*, 1940), donde plasmó su particular versión del mito de Teseo y el Minotauro y que apareció en la revista *Unknown*.

En *Amazing Stories* también se plasmaron algunas historias de superhéroes, como *Armageddon 2419 A.D.* (1928), el primer relato del escritor Philip Francis Nowlan (1888-1940). La historia está protagonizada por Anthony Rogers, un aviador veterano que, tras sufrir un accidente después de la guerra, de 1914, despierta en el siglo XXV, tras haber permanecido en estado de hibernación. Las aventuras de Rogers tendrían su continuación en *Los señores del aire de Han* (*The Airlords of Han*, 1929). El éxito del personaje provocó que la John Dille Company solicitara al autor una tira ilustrada del héroe. Le sugirieron que acortase el nombre del protagonista para que los lectores lo recordaran con mayor facilidad. Así nació Buck Rogers y su primera tira vio la luz en el *Courier Press* en 1929. La competencia no tardaría en crear un superhéroe propio que lo superaría: Flash Gordon.

Con la intención de competir con *Amazing Stories*, empezaron a comercializarse otros *pulps* con relatos dedicados exclusivamente a un superhéroe. Entre todos ellos, se encontraba *Doc Savage Magazine* (1933-1949) protagonizado por el multimillonario doctor Clark Savage, bautizado con ese nombre en honor a Clark Gable. La mayoría de las historias de Doc Savage, que aparecían firmadas por Kenneth Robeson, fueron escritas por Lester Dentt (1904-1959), quien introdujo en los relatos inventos científicos,

civilizaciones perdidas y armas nucleares. En sus aventuras, el héroe iba siempre acompañado de cinco amigos: el químico Monk, el abogado Ham, el arqueólogo Johnny, el musculoso Renny y el ingeniero Long Tom. En ocasiones, aparecía también Pat, prima de Savage. A menudo se ha considerado tan singular grupo como la inspiración original de los Cuatro Fantásticos.

Mientras aumentaba la competencia entre todas las publicaciones y se diversificaban para complacer a los lectores, *Amazing Stories* dejó de pertenecer a Gernsback. La legislación de 1929 determinaba que, con la presentación de varias facturas impagadas por parte de tres proveedores diferentes, cualquier empresa podía ser declarada inmediatamente en quiebra. Con esta maniobra, realizada por otra compañía que deseaba hacerse con ella, *Amazing* se le fue de las manos. La revista siguió funcionando, dedicada a la reedición de obras de escritores como Wells o Verne y a la publicación de autores noveles, pero ajena completamente a su creador.

Pese a todo, Gernsback no se dio por vencido. Fundó otra compañía con dos nuevas revistas: *Science Wonder Stories* (1929-1930) y *Air Wonder Stories* (1929-1930). Como era de esperar —o al menos ahora lo parece—, *Air Wonder Stories*, especializada en viajes futuristas aéreos, alcanzó únicamente once números y acabó fusionándose con *Science Wonder Stories*. De esta unión en 1930 nació *Wonder Stories*, que editaría Gernsback hasta 1936.

En Wonder Stories se publicaron relatos de escritores de la talla de Clark Ashton Smith, como *La ciudad de la llama que canta* (*The City of Singing Flame*, 1931), y de Edmond Hamilton (1904-1977), con historias como *La isla de la sinrazón* (*The Island of Unreason*, 1933). La fama de Hamilton llegaría en la década de los cuarenta con las aventuras del Capitán Futuro (*Captain Future*), un científico aventurero que recorre el sistema solar venciendo a villanos y resolviendo conflictos de todo tipo. Hamilton, considerado padre de la *space opera* —basta recordar su apodo para quien tenga alguna duda: «el destructor de mundos»—, sería contratado tiempo después como guionista por DC Comics y se especializó en las historias de Batman y Superman.

10

La fantasía en tiempos de guerra

LA NOVELA BARATA EN ESPAÑA

Antes del estallido de la Guerra Civil, el género fantástico y la ciencia ficción continuaban gestándose y difundiéndose en España de forma lenta pero constante. Revistas literarias como *Novelas y Cuentos* publicaban a finales de los años veinte obras como *La guerra de los mundos* de H.G. Wells, *Avatar* de Teófilo Gautier o *La isla del tesoro* de Robert L. Stevenson. La editorial Calleja, además de mantener sus exitosas colecciones de cuentos infantiles, lanzaba al mercado libros para un público adulto que casi suponían la mitad de su producción. Así, en su Colección de Autores Célebres veían la luz obras de autores como Poe, Dickens, Féval y Conan Doyle. En la Colección Carabela destacaban los títulos de Twain y Stevenson; y Emilio Salgari era

protagonista de colecciones dedicadas exclusivamente a sus novelas de aventuras. Pero las primeras décadas del siglo se caracterizaron también por contar con una serie de autores españoles que abordaron con soltura todo tipo de temas, sin verse intimidados por los fuertes condicionantes que marcarían sus vidas desde entonces.

El periodista coruñés Wenceslao Fernández Flórez (1885-1964), cuyas primeras colaboraciones son unos cuentos que aparecieron en el diario *La Mañana*, así como artículos en el *Heraldo Gallego, Diario de Galicia* y *Tierra Gallega*, escribió historias como *El secreto de Barba Azul* (1923), *Fantasmas* (1930) y *Aventuras del caballero Rogelio de Amaral* (1933). Algunos de sus cuentos, como «El claro del bosque» y «La fría mano del misterio», fueron recopilados en el volumen *Tragedias de la vida vulgar: cuentos tristes* (1922). Y en 1932, apareció la novela *El hombre que compró un automóvil*, una divertidísima obra ambientada en el siglo XXIII con claras influencias de Wells y de Verne, a los cuales el propio Fernández Flórez cita, y en la que los automóviles se convierten en individuos aislados frente al resto de los humanos. El coruñés hubo de exiliarse a Portugal a causa de la Guerra Civil. Su obra más famosa, *El bosque animado* (1943), se publicaría una vez finalizada la contienda.

Las historias de ciencia ficción del capitán Sirius continuaban editándose con éxito y se publicaron las distopías *El amor dentro de 200 años* (1932) y *1945. El advenimiento del comunismo libertario* (1932) del ingeniero y profesor Alfonso Martínez Rizo (1877-1951). Sin embargo, la evolución de toda esta producción literaria padeció los avatares del estallido de la Guerra Civil.

Mientras, algunas editoriales, como Molino, que publicaba las versiones hispanas de las aventuras de Doc Savage, emigraban a Argentina y no regresarían hasta haber acabado la guerra. Algunos autores hicieron lo propio, como el diplomático Salvador de Madariaga, que se trasladó a Inglaterra. Madariaga, que había sido elegido en 1936 miembro de la Real Academia Espanola no pudo ingresar en la institución hasta cuarenta años después. El impulso que parecía estar tomando la literatura en la península se vio bruscamente interrumpido, pues se encontró condicionada por el exilio de muchos escritores, el aislamiento del resto de Europa y la censura de la dictadura que se impuso al finalizar la contienda. Los libros de H.G. Wells

son buen ejemplo de lo acaecido por aquel entonces. Durante las primeras décadas de siglo, las obras del escritor inglés se difundían con gran éxito por el país. De hecho, Wells visitó España en numerosas ocasiones. En mayo de 1932, fue recibido en audiencia especial por el presidente de la República y el propio duque de Alba dio una comida en su honor en el Palacio de Liria. Tres años después participó en la celebración del XIII Congreso Internacional Pen Clubs en Cataluña.

Los Pen Clubs o clubs de la pluma —anagrama formado por las iniciales en la mayoría de los idiomas de «poetas», «ensayistas» y «novelistas»— tuvieron su origen en 1922, cuando fue creado el primero de ellos por la escritora británica Catherine Amy Dawson Scott (1865-1934). Pronto se extendieron por países como Italia, Dinamarca, Argentina, Nueva Zelanda o Estados Unidos. Cada año, los delegados nacionales se reunían en un sitio distinto y celebraban una reunión anual internacional en aquellos lugares donde tenían sede. En 1935, el evento tuvo lugar en Barcelona. La sesión inaugural contó con los discursos de Pompeyo (Pompeu) Fabra, presidente del Club de Cataluña, y H.G. Wells, presidente del Comité Ejecutivo Internacional. En estos discursos se recogió el rechazo absoluto a cualquier tipo de censura. El hecho parecía premonitorio. Tiempo después, varios escritores e intelectuales de la época, como Virginia Woolf (1882-1941) y el propio Wells, firmaron un manifiesto contrario al golpe de estado contra el gobierno democráticamente elegido por el pueblo español. A partir de ahí, gran parte de la obra de Wells fue tachada de anticlerical, defensora del movimiento de liberación de la mujer y contraria al régimen, y muy pocos de sus relatos consiguieron pasar la censura.

La implicación del escritor inglés no acabó ahí. En octubre de 1936, Wells envió a las autoridades de Granada un despacho como presidente del Pen Club de Londres, solicitando noticias sobre su distinguido colega Federico García Lorca (1898-1936). El coronel gobernador de Granada le contestó que ignoraba su paradero. El poeta ya había sido asesinado en el mes de agosto. El panorama era desolador.

Entre 1938 y 1966, España contó con censura previa y obligatoria. La impresión, la difusión y la venta de todo libro obligaban a contar con la autorización de la Sección de Censura. Así, mientras la represión pretendía incidir sobre los libros ya editados que se encontraban en circulación, la censura recaía sobre todo libro que se pretendiera editar.

En plena guerra civil, la Delegación de Estado para Prensa y Propaganda determinaba que todos los libros o folletos habían de atenerse a un trámite administrativo que se iniciaba con el envío de la obra a la Delegación por duplicado, bien por parte del editor o del autor. Una vez recibida, se incoaba un expediente tras el cual se resolvía o no la concesión de la licencia, su publicación con determinadas supresiones o su prohibición. El 17 de septiembre de 1937 se publicaban en el Boletín Oficial del Estado la Orden[1] las normas sobre depuración de las bibliotecas públicas y centros de cultura, con la retirada de toda publicación que pudiera resultar nociva para la sociedad. De igual modo, se ordenaba la destrucción de las obras pornográficas y de aquellas otras consideradas como propaganda revolucionaria o sin contenido ideológico de valor. Posteriormente se promulgaron la Ley[2] de Prensa de 22 de abril de 1938, la Orden[3] de 29 de abril de 1938 sobre edición y venta de publicaciones y la Orden[4] de 15 de octubre de 1938, que extendía a los impresores, litógrafos y grabadores la responsabilidad solidaria de autores y editores, en las que se establecían las normas de censura previa obligatoria para periódicos, revistas, libros, folletos, cine, teatro y otros espectáculos.

Las circunstancias no cambiaron cuando finalizó la guerra, sino que fueron a peor. La ley de 1938 siguió vigente durante la dictadura y no tendría modificación alguna hasta la Ley de Prensa e Imprenta[5] de 1966. Además, todas las imprentas estaban obligadas a dar preferencia a los encargos hechos por el Servicio Nacional de Propaganda, tal y como quedó establecido en la Orden[6] de 9 de enero de 1939, mientras que por la Orden[7] de 23 de mayo de 1939 se creaba el Instituto Nacional del Libro como organismo central para la producción y difusión del libro español.

Toda esta legislación alcanzó su punto álgido con la creación de una Sección de Censura, dependiente de la Jefatura del Servicio Nacional de Propaganda, cuyo cometido fue encargarse de controlar y censurar las publicaciones no periódicas, los periódicos ajenos a la jurisdicción del Servicio Nacional de Prensa, las obras teatrales, los guiones cinematográficos, los originales y reproducciones de carácter patriótico y las composiciones musicales. Como resultado, los censores podían prohibir cualquier obra que, en su opinión, mostrara discrepancia con la Iglesia, criticara la ideología o prácticas del régimen, o atentara contra la moral pública.

A menos que uno fuera afín al régimen dictatorial, el negocio de la edición no debía ser nada fácil. El 8 de marzo de 1941, se dictó Orden[8] mediante la cual quedaban establecidas las normas para los planes de trabajo de los editores y casas editoriales, con el fin de vigilar escrupulosamente la producción del libro en todos sus aspectos. Así las cosas, no deja de resultar chocante la situación de las publicaciones en España si la comparamos con las extranjeras, donde nos encontramos las llamativas portadas de los *pulps* norteamericanos, con doncellas en bikinis plateados o vestidos desgarrados y héroes musculosos en taparrabos por doquier. Además, el aislamiento al que estaba sometido el territorio provocó que, entre 1940 y 1945, se editaran obras extranjeras sin respetar los derechos de autor, motivo por el cual proliferaron las traducciones no siempre fieles a los originales junto con la creación del Cuerpo de Inspectores de Traducción, formado por escritores que también realizarían los trabajos de corrección para adecuar las obras a los requisitos del régimen.

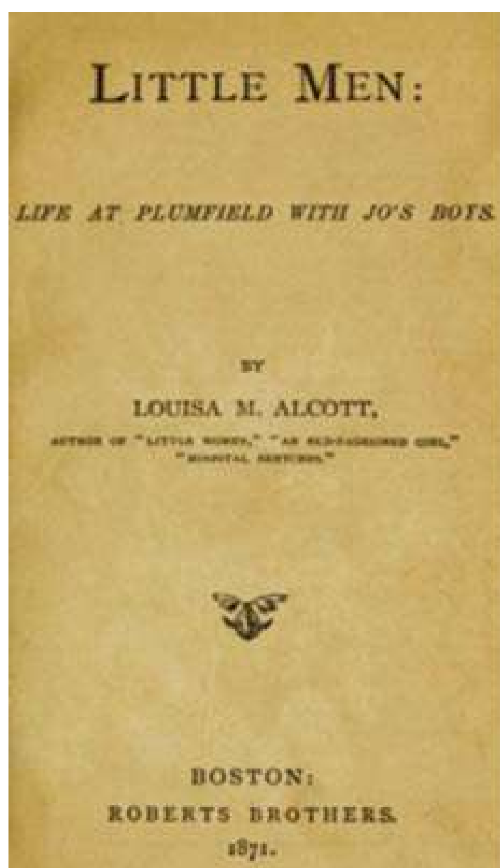
La Vicesecretaría de Educación Popular (1941-1945) ejercía la censura previa, estableciendo un criterio restrictivo y dedicando especial vigilancia a las obras imaginativas. En la Circular n.º 59 sobre libros escolares, se establecía su contenido por materias. De tal modo, los de iniciación a la lectura debían contar con ejemplos religiosos, patrióticos y del Movimiento; en los de ciencias geográficas, históricas y sociales había de ensalzarse el sentimiento patriótico; y en los de historia, exponer de forma clara el cristianismo, el reinado de los Reyes Católicos, el Imperio español, la formación de la nacionalidad, la labor misionera de España en el exterior, la Inquisición y el desmembramiento del Imperio por culpa de la masonería,

entre otros. Por si ello no fuera suficiente, la ideología dimanante de la dictadura diferenciaba entre la alta cultura, considerada paradigma del nacionalcatolicismo, la cual había que enseñar y difundir, y la mala cultura, reflejo de los modelos literarios extranjeros, que se debía censurar a toda costa.

Las novelas publicadas en el país en la década de los cuarenta se caracterizaban por un maniqueísmo que alimentaba a conveniencia las figuras de vencedores y vencidos, exaltando la importancia de la religión y la familia. Lo contrario era denostado por completo. El vicesecretario de Educación Popular y Delegado Nacional de Prensa y Propaganda, Gabriel Arias Salgado (1904-1962), dio orden de prohibir y retirar todas las publicaciones y novelas de aventuras, con la esperanza de eliminar todo ese tipo de obras, así como las traducciones norteamericanas.

En 1942, la Delegación Nacional de Propaganda fue acusada de hacer pública una lista de libros prohibidos entre los libreros, en la cual figuraban obras tales como el *Fausto* de Goethe, las aventuras de Julio Verne y las novelas de Dumas. El delegado nacional se defendió de las acusaciones asegurando que obras como las de Dumas estaban disponibles para los eruditos, pero no para el disfrute popular. Un año después, se emitía una circular para la recogida e intervención de libros prohibidos.

La literatura infantil y juvenil se encomendó así al ensalzamiento de los valores familiares y de los ideales católicos. Esta educación, en la que los niños y las niñas recibían sus enseñanzas por separado, condicionó las colecciones de libros a la venta. De tal forma, mientras la serie *Novelas para jovencitas* de Ediciones Hymsa ofrecía a las damiselas historias aleccionadoras, para los muchachos publicaba *El mundo de la leyenda* con relatos como «El tesoro de los nibelungos» o «Las sagas escandinavas».



Portada de la novela *Hombrecitos* (*Little Men*), de Louisa May Alcott (1832-1888). En 1943, los censores prohibieron que se publicara en España, al considerar que en sus páginas se defendía la educación mixta, contraria a los principios pedagógicos que propugnaba el régimen.

Este fomento de las lecturas formativas provocó que no se libraran de la censura ni las historias para los más pequeños. Los cuentos infantiles debían contar con un fin político y educativo: la formación de los niños al servicio de la nación española. A tal punto llegaba el control y las restricciones, que estaba prohibida la utilización de neologismos ingleses, ya que se consideraba que las acepciones extranjeras desollaban la piel de España.

El 1 de enero de 1944 se creó el Secretariado sobre Censura, encargado de vigilar la moralidad de la literatura nacional y extranjera. La censura abarcaba todos los ámbitos culturales y los encargados de ejercerla se guiaban por una serie de criterios generales. Los censores debían prohibir las obras que hicieran apología de ideologías no autoritarias o marxistas; que fueran contrarias a la moralidad; que criticaran el orden civil, la ideología o la

práctica del régimen; y debían considerarse prohibidos todos los libros que propugnaran la herejía o el cisma, que atacaran las buenas costumbres o la moral, que se mofaran del dogma católico, que enseñaran o recomendaran la superstición, la magia, los sortilegios, la adivinación, el espiritismo y cosas similares; los que enseñaran como lícitos el suicidio, el duelo o el divorcio; que trataran de las sectas masónicas o de sociedades secretas y que relataran o enseñaran cosas lascivas u obscenas.

Irónicamente, estas prohibiciones, junto con la escasez de papel y la dificultad de acceso a originales extranjeros, provocaron que las editoriales recurrieran a escritores del país. Cuando la editorial Molino regresó de América, acabada la contienda, contó con un plantel de estupendos traductores con los que había trabajado en su anterior etapa, como José Mallorquí (1913-1972) o Guillermo López Hipkiss (1902-1957) e inauguró una colección titulada *Hombres Audaces: Nuevos Héroes*, donde se pretendía hispanizar las historias de éxito de fuera de las fronteras. Entre todos los personajes, destacaba Yuma, creado por G. L. Hipkiss, bajo el seudónimo de Rafael Molinero. Yuma era Ramón Trévelez, multimillonario español de origen americano y científico impulsor del Instituto de Inventores e Investigaciones Científicas, situado en el monte Tibidabo, bajo cuyas instalaciones tenía un laboratorio secreto desde donde dirigía a sus ayudantes.

Entre 1938 y 1943, Ediciones Marisal lanzó títulos como *El mundo perdido* de Conan Doyle y *El anillo de la reina de Saba* de Haggard; la *Revista de Occidente*, creada en 1923 por José Ortega y Gasset (1883-1955), publicaba en 1945 *Cuentos de un soñador* de Lord Dunsany. Mateu Editor se encargó de comercializar en los volúmenes *El templo de Yun-Shatu* (1947), *Noches en Zamboula* (1948) y *La ciudad muerta* (1948) la traducción de algunos relatos de Robert E. Howard.

No obstante, así como en nuestro país las editoriales sufrían las consecuencias de la guerra y la posguerra y debían adaptarse a la normativa del nuevo régimen si querían resistir, la industria editorial hispanoamericana adquiría un mayor protagonismo, en especial, en países como Argentina y México.

EL FINAL DE LAS VANGUARDIAS Y EL INICIO DEL *BOOM*

Como consecuencia del estallido de la guerra civil española, Argentina y México se convirtieron en dos de los países latinoamericanos que más exiliados españoles acogieron. Entre estos se encontraban escritores, editores, técnicos y traductores, mientras que algunas editoriales optaban por trasladar sus sedes al otro lado del charco. De hecho, el despegue económico de la industria editorial hispanoamericana es coincidente en el tiempo con la debacle que sufría el negocio en España, a causa de la guerra y la posguerra.

Ejemplo de ello es la editorial Espasa Calpe, que tenía dos delegaciones en América: una en Argentina, desde 1926, y otra en México desde 1930. Cuando comenzó la contienda española, su sede central fue trasladada al país argentino, en el que publicó una de sus colecciones más emblemáticas: la Colección Austral. Por aquel entonces, varios colaboradores de la filial argentina abandonaron la empresa para embarcarse en sus propios proyectos editoriales. Uno de ellos fue un madrileño que se había instalado en el país en 1928: Gonzalo Losada, quien creó su propia editorial en 1938, que se conoció como «la editorial de los exiliados» debido a la gran cantidad de escritores españoles que contaba entre sus filas.

Argentina suministraba alrededor de un 80 % de los libros que se importaban a España. La comparativa entre ambos países en aquella época resulta abrumadora. Mientras en 1952 en territorio español se publicaban 119 libros por cada millón de habitantes, en Argentina se publicaban 276 títulos. Y es que cuando la guerra finalizó y se instauró la dictadura en España, las editoriales argentinas y mexicanas ocuparon en este país el vacío que se había creado en la industria. El mercado editorial español empezó a recuperarse en la década de los cincuenta, cuando comenzaron a fundarse editoriales como Planeta, Taurus y Plaza y Janés, y en los sesenta otras como Santillana y Alfaguara. También durante aquellos años nacían en México algunas tan destacadas como la editorial Grijalbo y Siglo XXI.

Como consecuencia, la consolidación, popularidad y difusión de la literatura latinoamericana desde los años treinta del siglo XX vivió un incremento constante que, a efectos de lo fantástico, podemos delimitar en dos extremos: la creación de la revista *Sur* y el *boom* latinoamericano.

El primer número de *Sur* salía a la venta en el verano de 1931 y seguiría editándose hasta 1992. Esta publicación argentina fue fundada por la escritora Victoria Ocampo (1891-1979) y su éxito fue tal que, en 1933, también se convirtió en editorial. La temática de *Sur* era diversa y en ella colaboraban escritores argentinos y extranjeros. Pocos años después de su fundación, se nombró como secretario de la publicación al escritor José Bianco (1908-1986). Este, que era quien decidía qué obras se publicaban, seleccionó muchas de las que, en el futuro, se convertirían en representativas del género fantástico lationamericano, firmadas por autores como Adolfo Bioy Casares (1914-1999), Silvina Ocampo (1903-1993) y Jorge Luis Borges (1899-1986). Además, el propio Bianco realizó diversas traducciones literarias, como la de *The turn of the screw* de Henry James, para la cual escogió el título de *Otra vuelta de tuerca*, y en la revista para la que trabajó durante años como secretario apareció uno de sus relatos más conocidos: «Sombras suele vestir».



Portada de la revista *Sur*, n.º 42 (septiembre, 1940). La publicación llegó al número 371 en 1992, trece años después de la muerte de su fundadora, Victoria Ocampo.

En *Sur* se publicaron por vez primera algunos capítulos de una de las novelas imprescindibles de Bioy Casares: *La invención de Morel* (1940). El autor es uno de los exponentes más importantes en torno a lo fantástico en Hispanoamérica, y junto a Borges renovó el género en su país natal. Entre su abundante obra, en la que los fantasmas, los mundos en diferentes planos y el amor son factores recurrentes, se encuentran cuentos como *En memoria de Paulina* (1948), *La trama celeste* (1948), *Las vísperas de Fausto* (1949) e *Historia prodigiosa* (1953).

Hermana pequeña de Victoria Ocampo, y casada con Bioy Casares en 1940, Silvina Ocampo también publicó alguno de sus cuentos en *Sur*. Entre su poesía y su prosa destacan su primer libro de cuentos: *Viaje olvidado* (1937), publicado por la editorial Sur, y *La furia y otros cuentos* (1959), con historias publicadas con anterioridad en diversas revistas literarias.

Borges vio aparecer a su vez, en la revista, algunas de las historias que, posteriormente, formarían parte de su libro *Ficciones* (1944), publicado por la propia editorial Sur. En él se recogen algunos de sus relatos más destacados, como «Tlön, Uqbar, Orbis Tertius», «Pierre Menard, autor del Quijote», «Las ruinas circulares», «La lotería en Babilonia», «La biblioteca de Babel» y «El jardín de los senderos que se bifurcan». Años después, se publicaron otros como *El Aleph* (1949) y *El libro de arena* (1975). Entre la profusa obra del escritor argentino, un ineludible para los amantes de lo fantástico, se encuentran ensayos y traducciones de autores como Poe y Wells, así como el *Manual de zoología fantástica* (1957), titulado en sucesivas ediciones como *El libro de los seres imaginarios*, escrito en colaboración con Margarita Guerrero.

Desde que Borges y Bioy Casares se conocieron, en 1932, en casa de Victoria Ocampo, se hicieron inseparables y su amistad duró toda la vida. Tanto es así que juntos se embarcaron en diversos proyectos literarios y utilizaron seudónimos como el de H. Bustos Domecq para este tipo de trabajos. Fue en medio de esta frenética actividad literaria cuando Bioy Casares, Borges y Silvina Ocampo publicaron la *Antología de la literatura fantástica* (1940), uno de los libros de referencia del género, con el que los tres recopiladores clarificaban y ejemplificaban los distintos arquetipos fantásticos a través de una selección de obras universales.

Borges había conocido al escritor argentino Manuel Peyrou (1902-1974), en la década de los años veinte. De tal modo, no era de extrañar que Peyrou colaborara en *Sur*. De hecho, uno de sus primeros libros fue el volumen de relatos *La espada dormida* (1944), publicado en la editorial. Peyrou escribió historias fantásticas como *La noche incompleta* (1940) y *El estruendo de las rosas* (1948) y también colaboró en la revista *Los anales de Buenos Aires*, dirigida por Borges. Sería en esa misma publicación donde aparecería «Casa tomada», el primero de los cuentos de otro de los grandes de la literatura hispanoamericana: Julio Cortázar (1914-1984).

ASTOUNDING SCIENCE-FICTION Y UNKNOWN

Los *pulps* seguían seduciendo a los lectores, por lo que no paraban de surgir nuevas publicaciones que deseaban aprovechar el fructífero negocio. De tal forma, al final de la década de los treinta, un nuevo editor, John W. Campbell Jr. (1910-1971), impulsó dos revistas estadounidenses: *Astounding Science-Fiction* (1930-1963) y *Unknown* (1939-1943), especializadas en ciencia ficción y fantasía respectivamente.

Campbell, que había empezado como escritor en *Astounding* con su relato *Twilight* (1934), firmado con el seudónimo de Don A. Stuart, dirigió la publicación durante los años treinta y cuarenta. Por si esto fuera poco, también se encargó de la dirección de la revista *Unknown*, con la intención de incluir en ella las historias fantásticas que no tenían cabida en la línea editorial de *Astounding*. Muchos escritores publicaban tanto en una como en otra, mientras que el buen hacer de Campbell daba la oportunidad a un sinfín de autores que el tiempo convertiría en referentes del género.

La primera portada de *Unknown* estuvo dedicada a la recomendable novela de Eric Frank Russell (1905-1978), *Barrera siniestra* (*Sinister Barrier*, 1939), ambientada en un siglo XXI en el que los cadáveres de científicos de todo el mundo van apareciendo en extrañas circunstancias, combinando magistralmente fantasía, ciencia ficción e intriga.

Theodore Sturgeon, seudónimo de Edgard Hamilton Waldo (1918-1985), publicó su primer relato en *Astounding* con el título de *Respirador de Éter* (*Ether Breather*, 1939), pero fue en *Unknown* donde apareció la historia que lo lanzó a la fama: *IT* (1940), protagonizada por un monstruo que despierta en medio de un bosque con el único deseo de matar. Aunque la mayoría de las historias de Sturgeon se encuadran exclusivamente en la ciencia ficción, escribió alguna que otra de temática fantástica, como *La fuente del unicornio* (*The Silken Swift*, 1953), para la revista *The Magazine of Fantasy & Science Fiction*. El relato también aparecería y daría título al libro de cuentos más famoso de Sturgeon, prologado por Ray Bradbury (1920-2012).

Robert A. Heinlein (1907-1988), conocido por muchos como el decano de los escritores de ciencia ficción, fue uno de los principales colaboradores de *Astounding*, pero también escribió obras de fantasía, como *Waldo y Magic Inc*. (*The Devil Makes The Law*), publicada en 1940 en *Unknown* y editada de forma independiente tiempo después. Una de sus últimas novelas fantásticas fue *Job: una comedia de justicia* (*Job: a comedy of justice*, 1984), en referencia a *Jurgen*, la obra de James Branch Cabell.

Fritz Leiber comenzó su carrera en *Unknown* con la publicación de *Las joyas del bosque* (*Two Sought Adventure*, 1939), protagonizada por Fafhrd y el Ratonero Gris, que daría origen a una de las series más extensas y famosas de espada y brujería. En la prolífica carrera como escritor de Leiber destacan otros títulos como *¡Hágase la oscuridad!* (*Gather, Darkness!*, 1943) y *Esposa hechicera* (*Conjure Wife*, 1943), novela en la que un profesor descubre que su esposa es una bruja.

El ingeniero y escritor Lyon Spregue De Camp escribió la novela *Que no caigan las tinieblas* (*Lest Darkness fall*, 1939), protagonizada por un arqueólogo americano que viaja a la Roma del siglo VI. Aunque los viajes en el tiempo serían motivo recurrente en la carrera literaria del autor, algunas de sus historias más conocidas, en colaboración con Murray Fletcher Pratt (1897-1956), son las de *Incomplete Enchanter Series*, publicadas en *Unknown*. La colección se inicia con la fantasía nórdica *El tañido de la trompeta* (*The Roaring Trumpet*, 1940) y *Las matemáticas de la magia* (*The

Mathematics of Magic, 1940), ambientada en el mundo de las hadas de Edmund Spenser. Continuaría con *El castillo de hierro* (*The Castle of Iron*, 1941), en el mundo del *Orlando furioso*; *El muro de serpientes* (*The Wall of Serpents*, 1953), en el *Kalevala;* y *El mago inexperto* (*The Green Magician*, 1954).



Weird Tales (noviembre, 1941), con ilustración de Hannes Bok, quien creó muchas de las portadas de la mítica revista en la década de los años cuarenta del siglo XX.

Otro de los nombres destacados en la revista dirigida por Campbell era Hannes Bok, seudónimo del ilustrador, escritor y astrólogo Wayne Francis Woodard (1914-1964), autor de relatos y novelas fantásticas como *The Sorcerer's Ship* que vio la luz en *Unknown* en 1942.

En 1943, último año en el que *Unknown* se publicó, apareció en sus páginas una historia del canadiense A. E. Van Vogt (1912-2000) que más tarde vería la luz como novela: *El libro de Ptah* (*The Book of Ptah*, 1947).

Además de todas las historias que se recogían en las revistas especializadas, se publicaban muchos libros del género en lengua inglesa. Entre todos ellos, sobresale *The Once and Future King* de T. H. White (1906-1964), una tetralogía sobre el universo artúrico que en España vio la luz con el título de *Camelot*. La primera de las cuatro novelas, *La espada en la piedra* (*The Sword in the Stone*, 1938) recoge la juventud de Arturo y sería llevada al cine por Walt Disney años después, con el inolvidable búho Arquímedes. Sus continuaciones se publicarían en los años siguientes con los títulos de *La reina del aire y las tinieblas* (*The Witch in the Wood*, 1939), *El caballero malhecho* (*The Ill-Made Knight*, 1940) y *Una llama al viento* (*The Candle in the Wind*, 1958).

El escritor, poeta y traductor inglés Robert Graves (1895-1985), más conocido por sus novelas sobre el emperador romano Claudio, publicó una única incursión en el género: *Siete días en Nueva Creta* (*Seven Days in New Creta*, 1949) es una historia fantástica en la que su protagonista despierta en una utópica isla en un futuro donde existe la magia. Y es que autores por completo ajenos a la fantasía empezaban a coquetear con familiaridad con ella, sobre todo, en el mercado anglosajón.

1 Boletín Oficial del Estado, núm. 332, de 17 de septiembre de 1937, páginas 3394 a 3395.

2 Boletín Oficial del Estado, núm. 550, de 24 de abril de 1938, páginas 6938 a 6940.

3 Boletín Oficial del Estado, núm. 556, de 30 de abril de 1938, páginas 7035 a 7036.

4 Boletín Oficial del Estado núm. 111, de 19 de octubre de 1938, página 1890.

5 Boletín Oficial del Estado, núm. 67, de 19 de marzo de 1966, páginas 3310 a 3315.

6 Boletín Oficial del Estado, núm. 13, de 13 de enero de 1939, página 233.

7 Boletín Oficial del Estado, núm. 144, de 24 de mayo de 1939, página 2809.

8 Boletín Oficial del Estado, núm. 74, de 15 de marzo de 1941, páginas 1818 a 1819.

11

Después de la contienda

DIGEST **Y NOVELA POPULAR**

La escasez de papel como consecuencia de la Segunda Guerra Mundial provocó una nueva sacudida en el universo de los *pulps*. Muchos de ellos, como *Unknown*, se vieron abocados a desaparecer, al tiempo que los que subsistían optaban por reducir sus formatos y eliminar las ilustraciones para abaratar los costes de producción. Revistas como *Astounding*, que desde 1960 pasó a llamarse *Analog*, o *The Magazine of Fantasy & Science Fiction* se publicaron desde entonces en formato *digest* y las nuevas publicaciones, como *Avon Fantasy Reader* (1947-1952), ya nacían con ese diseño.

The Magazine of Fantasy, aparecida en Estados Unidos en 1949, que pasó a llamarse *The Magazine of Fantasy and Science Fiction* a partir de su segundo número, para quedarse definitivamente con el nombre de *Fantasy & Science Fiction* tiempo después, es conocida simplemente por sus siglas: *F&SF*. La revista contó en su haber con más de trescientas cincuenta

colaboraciones ensayísticas de Isaac Asimov (1920-1992) y con uno de los grandes escritores de fantasía y ciencia ficción del siglo XX: Poul Anderson (1926-2001).



Cubierta de *Avon Fantasy Reader* n.º 8 (noviembre, 1948), revista especializada en la publicación de obras fantásticas de autores ya consagrados, como Lovecraft y Bradbury. Se editaban tres números al año y estuvo a la venta entre 1946 y 1952.

En lo que respecta a sus obras fantásticas, Anderson publicó *Tres corazones y tres leones* (*Three Hearts and Three Lions*, 1953) por entregas en la revista, que se editaría posteriormente como novela. La historia está protagonizada por un soldado que, durante la Segunda Guerra Mundial, es transportado a un mundo fantástico de aventuras medievales, donde encarna al caballero Ogier el Danés. Un año después, directamente en las librerías, se pondría a la venta la gran novela fantástica de Anderson: *La espada rota* (*The Broken Sword*, 1954) donde el humano Skafloc, ahijado de los elfos, y Valgard, mitad elfo y mitad troll, son intercambiados al nacer en la época de las invasiones vikingas.

Anderson también fue autor de míticas historias como *La gran cruzada* (*The High Crusade*, 1960) publicada por capítulos en *Analog*, y *La saga de Hrolf Kraki* (*Hrolf Kraki's Saga*, 1973). Incluso escribió una novela sobre el cimmerio: *Conan el rebelde* (*Conan the Rebel*, 1980). Su extensa bibliografía, ya sea de fantasía o de ciencia ficción, es muy raro que decepcione a algún lector, lo cual lo convierte en uno de los escritores de referencia más premiados del género.

A mediados de siglo, los autores noveles seguían dándose a conocer en las revistas. En *Thrilling Wonder Stories* se publicó la novela corta de fantasía heroica *Sea Kings of Mars* (1949) de Leigh Brackett (1915-1978), que sería editada más tarde como libro con el título de *La espada de Rhiannon* (*The Sword of Rhiannon*). Aunque muchos se empeñen en recordar a la autora como la esposa de Edmond Hamilton, además de sus numerosas novelas y relatos, Brackett escribió guiones cinematográficos de grandes clásicos del cine, como *Río Bravo* (1959), *Hatari!* (1962), *El Dorado* (1967) y *Star Wars: Episodio V. El Imperio contraataca* (*Star Wars: Episode V. The Empire Strikes Back*, 1980).

En 1952, saltó a la fama Philip José Farmer (1918- 2009), un escritor que, con la publicación de su relato *Los amantes* (*The Lovers*) en *Startling Stories* (1939-1955), revolucionó todo el panorama de la ciencia ficción. Campbell había rechazado publicarlo en *Astounding* por considerarlo «nauseabundo». ¿Cómo provocó esta historia semejante reacción en los años cincuenta? *Los amantes* relata la irresistible atracción entre una extraterrestre insectoide y un humano, mezclando ciencia ficción y sexo a partes iguales. Aquello fue suficiente para que muchos se rasgaran las vestiduras. Desde entonces, y a medida que Farmer consolidaba su carrera, tendió a ser considerado un autor erótico religioso. Con el tiempo, el conjunto de su obra se caracterizó por un estilo propio en el que se combina con maestría fantasía y ciencia ficción, y aquello, simplemente, una característica de algunos de sus argumentos, de modo que se convirtió en uno de los referentes de la literatura de género. Ejemplo de ello es *El hacedor de universos* (*The Maker of Universes*, 1965),

primera novela de la serie de seis volúmenes *El mundo de los niveles* (*The World of Tiers*) que sigue la historia del señor Wolff: un hombre que descubre en el sótano de una casa un cuerno de caza que lo traslada a otra dimensión donde habitan faunos, dragones, dríadas y náyades, y en el que rejuvenece a medida que pasa el tiempo.

Además de las historias publicadas en las revistas especializadas, era frecuente que en todo tipo de publicaciones de carácter más generalista, y de temas por completo ajenos al género, se publicaran novelas y relatos fantásticos, de ciencia ficción y de terror, entre reportajes fotográficos y artículos de diversa índole. Entre todas ellas, vale la pena referirse a una revista que vio la luz en 1953: *Playboy*.

El escritor estadounidense Ray Bradbury, que ya había colaborado con asiduidad en *Weird Tales*, *Thrilling Wonder Stories* y *Planet Stories*, publicó en *Playboy* varias de sus obras, como *Fahrenheit 451* (1954); *La primera noche de Cuaresma* (*The First Night of Lent*, 1956) y *La ciudad perdida de Marte* (*The Lost City of Mars*, 1967).

Otro de los grandes escritores de ciencia ficción del siglo XX, el británico Arthur C. Clarke (1917-2008), autor de *2001, una odisea espacial* (*2001. A Space Odyssey*, 1968), publicó en *Playboy* relatos como *Recuerdo Babilonia* (*I Remember Babylon*, 1960) y *Un encuentro con Medusa* (*A Meeting with Medusa*, 1971).

Pero Bradbury y Clarke no fueron los únicos en colaborar con esta revista para adultos. Uno de los emblemáticos escritores del Círculo Lovecraft, Robert Bloch, publicó en *Playboy* historias como *Me gustan las rubias* (*I like blondes*, 1956), *La cura* (*The Cure*, 1957), *Palabra de honor* (*Word of Honor*, 1958) y *Beelzebub* (1963); y Roald Dahl (1916-1990), famoso sobre todo por sus libros para niños, también vio aparecer en ella algunas de sus obras.

La primera historia de fantasía infantil que Dahl escribió fue *Los Gremlins* (*The Gremlins*, 1942). El relato estaba protagonizado por unos duendes que saboteaban aviones bombarderos de la Royal Air Force como venganza por haber destruido el bosque que era su hogar. Walt Disney compró los derechos de la historia y la publicó de forma ilustrada en *Cosmopolitan magazine*. Al año siguiente, se lanzó en formato libro, con el título de *Walt Disney: The*

Gremlins - A Royal Air Force Story by Flight Lieutenant Roald Dahl. Años después, Dahl adaptó esta historia para adultos en su novela *Some Time Never: A Fable for Supermen* (1948). Fue en la década de los cincuenta cuando empezaron a aparecer algunos de sus relatos en *Playboy*, como *Génesis y catástrofe: una historia real* (*Genesis and Catastrophe*: *A Fine Son*, 1959), *The Visitor* (1965) y *The Last Act* (1966), entre otros. Dahl combinaba estas historias, dirigidas a un público adulto, con las historias creadas para los lectores más jóvenes.

Su primera novela fantástica para niños fue *James y el melocotón gigante* (*James and the Giant Peach*, 1961), a la que seguirían *Charlie y la fábrica de chocolate* (*Charlie and the Chocolate Factory*, 1964) y su secuela *Charlie y el gran ascensor de cristal* (*Charlie and the Great Glass Elevator*, 1972).

Otro de los grandes escritores que navegan con maestría por el terror y lo fantástico también vio algunos de sus relatos en *Playboy*. Stephen King (1947), quien ya había publicado con éxito su novela *Carrie* (1974), vio aparecer en la revista *The Magazine of Fantasy and Science Fiction*, entre 1978 y 1981, los relatos que acabarían constituyendo el inicio de su saga *La Torre Oscura* (*The Dark Tower*), un *western* fantástico crepuscular considerado por el autor como su obra magna. Posteriormente, en *Playboy* vieron la luz algunas de sus historias, como *Superviviente* (*Survivor Type*, 1982) y *El procesador de palabras de los dioses* (*Word Processor of the Gods*, 1983). En 1985, King firmaría una de esas novelas fantásticas imprescindible: *Los ojos del dragón* (*The Eyes of the Dragon*), la cual abordó pensando en su hija adolescente con la esperanza de que algo de lo que escribiera su padre pudiera ser de su interés, ya que el terror no interesaba a la muchacha. Y vaya si lo consiguió.

LOS INKLINGS

Una mención aparte merecen los Inklings dentro de todo el mercado editorial, a mediados del siglo XX. Cuando se hace referencia a los cenáculos literarios, muchas personas se imaginan una reunión de sesudos escritores con aspecto circunspecto en los cafés, pero he aquí que nada más lejos de la realidad cuando nos encontramos un grupo de intelectuales ilustrados centrando sus

tertulias en la fantasía y haciéndose llamar los Inklings.

Los Inklings eran un grupo formado por varios académicos, muchos de los cuales eran profesores en la Universidad de Oxford y escritores ingleses, que se reunían con asiduidad o bien en la universidad o bien en el pub The Eagle and Child. Entre ellos se encontraban Clive Staples Lewis (1898-1963), su hermano mayor Warren Warnie Lewis (1895-1973), Charles Williams (1886-1945), el filólogo John Ronald Reuel Tolkien (1892-1973) y el hijo de este último, Christopher Tolkien (1924).

Todo empezó hacia 1931, cuando el estudiante Edward Tangye Lean (1911-1974) creó un club en el University College en el que sus miembros leían sus obras inéditas. Lo bautizó como los Inklings e invitó a los profesores Lewis y Tolkien a formar parte de él. Pero el estudiante se licenció y el club desapareció. Fue entonces cuando los maestros adoptaron tal apelativo para las reuniones que ellos mantenían. El propio Tolkien llegó a explicar que el término era un juego de palabras que derivaba del hecho de que eran personas que escribían con tinta (*ink*) y contaban con ideas vagas.



The Eagle and Child en Oxford (Reino Unido), también conocido como The Bird and Baby, establecimiento al que acudían los Inklings para compartir sus manuscritos mientras degustaban una cerveza.

En su mayoría, los integrantes de los Inklings eran autores cristianos. Tanto es así que Lewis, que había empezado su carrera literaria como autor de ciencia ficción en las revistas de género, comenzó a incluir cierta conciencia religiosa en sus obras, influido en parte por el trato con su amigo Tolkien. Así, Lewis leyó en una de sus reuniones la obra que se publicaría como *Planeta Silente* o *Más allá del Planeta Silencioso* (*Out of the Silent Planet*, de 1938), que tendría las secuelas *Perelandra* (1943) y *Esa horrible fortaleza* (*That Hideous Strength*, de 1945). La trilogía sigue las aventuras de Ransom, profesor de Cambridge, raptado y transportado a Marte, donde descubre un planeta que aún forma parte del Edén, al contrario que la Tierra, que está en manos de un ángel caído.

En 1949, Lewis comenzó a leer a los Inklings otra de sus historias. En esta ocasión estaba ambientada en un lugar fantástico donde los animales hablaban, la magia corría a raudales y las criaturas míticas campaban por sus fueros: Narnia. Curiosamente, Tolkien no soportaba las historias de Narnia, ya que las consideraba infantiles y creía que pecaban de alegóricas, aunque las malas lenguas aseguran que el filólogo envidiaba profundamente la facilidad con la que escribía su colega. Sea como fuere, *El león, la bruja y el armario* (*The Lion, the Witch and the Wardrobe*, 1950), el primero de los siete títulos publicados de *Las crónicas de Narnia* (*The Chronicles of Narnia*), se convirtió en un clásico de la literatura infantil y de la fantasía desde su publicación. Al primer volumen seguirían *El príncipe Caspio* (*Prince Caspian*, 1951), *El viaje del amanecer* o *La travesía del viajero del alba* (*The Voyage of the Dawn Treader*, 1952) y *La última batalla* (*The Last Battle*, 1956).

Por su parte, Tolkien leyó a los Inklings obras como *El hobbit* (*The Hobbit*, 1937) o el gran proyecto de su vida *El señor de los anillos* (*The Lord of The Rings*), publicado en tres volúmenes entre 1954 y 1955. Aunque terminó de escribir la obra en 1949, no se publicó hasta cinco años después. En ese intervalo fueron apareciendo las novelas ambientadas en Narnia de su amigo Lewis.

Curiosamente, *El señor de los anillos* fue una obra de encargo. Al agotarse la tirada de mil quinientos ejemplares de *El hobbit*, los editores le pidieron al escritor una segunda parte de la obra, esperando continuar con el negocio. Sin embargo, cuando Tolkien les presentó la historia, no se mostraron demasiado entusiasmados. El libro era más adulto, la lectura más farragosa y, para colmo de males, era muy extenso. Por ese motivo, dividieron la novela en los tres tomos que conocemos: *La comunidad del anillo* (*The Fellowship of the Ring*, 1954), *Las dos torres* (*The Two Towers*, 1954) y *El retorno del rey* (*The Return of the King*, 1955), y los publicaron con margen de tiempo suficiente para comprobar la respuesta del público. Si el primero de los volúmenes no hubiera resultado rentable, difícilmente habrían visto la luz los otros dos. El éxito fue tal que la aparición de una edición pirata, en 1965, le dio publicidad añadida. De repente, muchos lectores que desconocían la obra repararon en ella, gracias al eco que se produjo en los medios de comunicación por disputas sobre el *copyright*, y las ventas se incrementaron.

Tanto Tolkien como su famosa novela han sido objeto de un sinfín de estudios de lo más variopinto, desde ensayos exhaustivos sobre la vertiente fantástica o mitológica de sus libros y estudios lingüísticos sobre los idiomas creados, hasta aquellos empeñados en ver a la Virgen María en cada aparición de Galadriel. Podríamos decir que Tolkien configura la antítesis al tratamiento recibido por la mayoría de los escritores fantásticos del siglo XX.

El *boom* editorial que provocó la trilogía y su posterior relanzamiento en todos los países, con motivo de las adaptaciones cinematográficas estrenadas entre los años 2001 y 2003, la han colocado en una situación privilegiada. Y es que no hay duda de que el libro es uno de los grandes clásicos de la fantasía de todos los tiempos, y como tal ha de ser tratado, pero tampoco hay duda alguna de que *La serpiente Uróboros* o *Tres corazones y tres leones* también lo son y reciben un reconocimiento menor. Podría decirse que la gran campaña comercial elaborada alrededor de *El señor de los anillos* y de *El hobbit* ha ensombrecido muchas otras novelas fantásticas, entre las que se encuentran las consideradas imprescindibles por el propio Tolkien y que él mismo leía con admiración.

Hubo que esperar unos cuantos años para poder leer las novelas del filólogo en castellano. La primera traducción española de *El hobbit* se realizó en 1964 en Buenos Aires para Fabril Editora, veintisiete años después de la publicación de la obra original. La labor estuvo a cargo de Teresa Sánchez Cuevas y la única edición que vio la luz es hoy en día un auténtico objeto de coleccionista. El libro se tituló *El hobito* y las acepciones aparecidas en él no dejan de resultar chocantes para los lectores actuales, pues no se había establecido un acuerdo de traducción sobre la obra. De tal forma, *goblin* se tradujo como «duende»; *troll* como «enano»; y *dwarf* se convirtió en «gnomo». Este último término fue la gota que colmó el vaso en la paciencia del filólogo y provocó que el mismísimo Tolkien interviniera para asesorar a la traductora. Por si esto fuera poco, la novela comenzaba con el típico «Había una vez un hobito...», mientras que la versión inglesa no contaba para nada con el equivalente «*Once upon a time*...». La edición fue un desastre de ventas y cuando Fabril Editora cerró, los derechos que había adquirido de *El hobbit* y de *El señor de los anillos* fueron comprados por la editorial Minotauro por 1500 dólares. Desde luego, hicieron el negocio del siglo.

El señor de los anillos, por su parte, fue publicado por primera vez en España por Minotauro, en tres tomos, entre 1977 y 1980, más de dos décadas después de la aparición del original. En 1982 publicaría de nuevo *El hobbit* en castellano, con la traducción con la que la obra se hizo famosa en nuestro idioma.

Años después del fallecimiento de Tolkien en 1973, su hijo Christopher se encargó de editar y publicar otras de sus obras póstumamente, como *El Silmarillion* (*The Silmarillion*, 1977), *Cuentos inconclusos de Númenor y la Tierra Media* (*Unfinished Tales of Númenor and Middle-Earth*, 1980) y la colección *La historia de la Tierra Media* (*The History of the Middle-Earth*, 1983-1996), formada por una docena de libros, entre otros.

DE DRAGONES, DELFINES Y UNICORNIOS

El auge que vivió el género fantástico anglosajón a mediados de siglo contribuyó a la fusión de las tradiciones maravillosas y sobrenaturales. Así, los cuentos de hadas, las leyendas decimonónicas, las sagas nórdicas, las mitologías mediterráneas y los superhéroes norteamericanos, entre otros, dieron lugar a una explosión absoluta en el reino de la fantasía. De tal forma, durante la década de los sesenta la temática fantástica regresó a sus orígenes más antiguos.

El mercado editorial se encontraba ya afianzado, tanto por las revistas como por los libros, cuando vio la luz *Science Fantasy* (1950-1966), una publicación británica que contaba entre sus colaboradores con numerosos autores que intentaban dar una vuelta de tuerca al género. Entre ellos, se encontraba el poeta y acádemico norteamericano Thomas Burnett Swann (1928-1976).



Victoria alada de Samotracia, expuesta en el Museo del Louvre, en París. La escultura sirvió de inspiración para *Winged Victory*, de Thomas Burnett Swann, una historia en la que el escritor narra el descubrimiento de la cabeza de la estatua y se descubre la identidad de la modelo.

La primera obra de ficción de Swann, *Winged Victory* (1958), apareció en la revista estadounidense *Fantastic Universe* (1953-1960). Dos años después, comenzó a colaborar con *Science Fantasy* con relatos como *The Dryad Tree* (1960), *The Painter* (1960) y la serialización de sus novelas *El día del Minotauro (Day of The Minotaur*, 1964-1965), la primera de su Trilogía del Minotauro, de la que verían la luz tiempo después los libros *The Forest Of Forever* (1977) y *Cry Silver Bells* (1977).

Uno de los relatos más hermosos de Swann fue publicado en *The Magazine of Fantasy and Science Fiction*, con el título *La mansión de las rosas* (*The Manor of Roses*, 1966), ambientado en el siglo XIII y protagonizado por dos muchachos que se refugian en la casa que da título a la historia. La misma revista publicaría años después *The Goat Without Horns* (1970).

Entre las obras recomendables de este autor especializado en fantasías históricas, y desconocido por muchos lectores de lengua castellana, destacan *El mundo inexistente* (*The Not-World*, 1975), ambientada en el siglo XVIII, y *El fénix verde* (*Green Phoenix*, 1972), con la cual nos transporta a la antigua Grecia.

Otro estadounidense, Lloyd Alexander (1924-2007), prolífico autor de narrativa fantástica, alcanzó gran éxito durante la década de los sesenta gracias a las *Crónicas de Prydain* (*Chronicles of Prydain*), una pentalogía inspirada en el mundo artúrico, formada por *El libro de los tres* (*The Book of Three*, 1964), *El caldero mágico* (*The Black Cauldron*, 1965), *El castillo de Llyr* (*The Castle of Llyr*, 1966), *Taran el vagabundo* (*Taran Wanderer*, 1967) y *El gran rey* (*The High King*, 1968).

El californiano John Holbrook Vance (1916-2013), conocido por su seudónimo Jack Vance, es uno de los referentes indiscutibles de la literatura fantástica y la ciencia ficción. Míticas son ya sus historias de fantasía heroica, como *Hombres y Dragones* (*The Dragon Masters*, 1962), y el mayor de sus trabajos fantásticos: *Lyonesse*, una trilogía ambientada en la Francia medieval, compuesta por *El jardín de Suldrun* (*Suldrun's Garden*, 1983), *La perla verde* (*The Green Pearl*, 1985) y *Madouc* (1989).

A finales de los sesenta, publicó su mayor éxito Peter S. Beagle (1939). El neoyorkino escribió su novela *El último unicornio* (*The Last Unicorn*, 1968) sin imaginar la repercusión que tendría este hermosísimo cuento de hadas, que fue llevado al cine tiempo después en una película de animación con guion del propio autor. Desde entonces, esa no ha sido la única experiencia cinematográfica de Beagle, quien, en 1978, se encargó del guion de otra película de animación basada en un gran clásico de la fantasía: *El señor de los anillos*, además de algún que otro capítulo de una serie clásica de la ciencia ficción: *Star Trek*.

La novela popular en España

El mercado editorial de mediados del siglo XX en España se encontraba en una situación completamente distinta. Se podría decir, no sin cierta ironía, que al estar vetada la edición de muchas obras extranjeras, la novela popular española vivía su propia edad de oro. En pocos años, surgieron numerosos autores que firmaban los libros con un sinfín de seudónimos.

Hasta tal punto las editoriales tenían estudiadas las leyes de mercado, que eran conscientes de que las novelas dirigidas a los lectores masculinos tenían más éxito cuando eran firmadas por hombres, de igual modo que las dirigidas exclusivamente a un público femenino tenían mejor acogida si las firmaba una mujer. Así, se consideraba que la novela policiaca y del oeste exigía un nombre de autor anglosajón; la ciencia ficción, un nombre de autor británico o americano y la novela romántica, un nombre de autor francés o inglés. Tras todos los seudónimos, en realidad, se escondían escritores españoles. Ejemplo de ello es el prolífico Francisco González Ledesma (1927-2015), quien escribía novelas del oeste con el seudónimo de Silver Kane y novelas románticas con el seudónimo de Rosa Alcázar.

Sin embargo, las colecciones fantásticas no acababan de alcanzar los resultados de ventas esperados. Con frecuencia, algunos proyectos que se iniciaban llenos de ilusión eran cancelados poco tiempo después por la escasa respuesta del público. Como consecuencia, las historias de fantasía o de ciencia ficción aparecían desperdigadas por colecciones de aventuras o policiacas, y series como La Novela de Aventuras, de la editorial Iberia,

recogían las historias sobre mundos perdidos de Haggard. Y es que a partir de la década de los cincuenta, las editoriales comenzaron a publicar colecciones de novelas agrupadas por temáticas. Fue la época de la consolidación de la novela popular como producto de masas. La novela de aventuras se vio relegada a la clasificación de literatura juvenil, donde se publicaban las obras de autores como Emilio Salgari o Edgar R. Burroughs; y el género bélico y el romántico eran los más leídos. De hecho, las colecciones bélicas superaban con facilidad el centenar de números, al tiempo que las historias rosa, dirigidas a un público femenino, como la Biblioteca de Chicas... y échate a volar de Ediciones Cid, llegaron a alcanzar los seiscientos. Tamaño éxito solo fue comparable a la gran acogida que tuvieron las historias del Oeste. La colección extraordinaria del Oeste de Editorial Rollán llegó a superar los novecientos títulos. Sin embargo, la revista *Fantástica*, inspirada por completo en los *pulps* norteamericanos, fue un fracaso.

Los editores aceptaron entonces un proyecto sobre ciencia ficción de José Mallorquí (1913-1972), el inolvidable creador del Coyote, que había iniciado su actividad como traductor en la editorial Molino. También inauguraron una colección dedicada en exclusiva a la novela de anticipación, que titularon: Futuro. La serie alcanzó treinta y cuatro títulos. Quizás la coincidencia temporal con Luchadores del Espacio de Editorial Valenciana tuvo algo que ver con su cancelación, porque fue esta última la que mayor éxito alcanzó, con doscientos treinta y cuatro títulos en su haber.

Veintisiete escritores, amparados bajo veintinueve seudónimos diferentes, poblaron las páginas de Luchadores del Espacio. Entre todos ellos destacó Pascual Enguídanos Usach (1923-2006), quien firmó en ella sesenta y nueve novelas; muchas de ellas pertenecientes a La saga de los Aznar, bajo el seudónimo de George H. White. Esta *space opera* con la que se ganó por completo a los lectores fue elegida en la Convención Europea de Ciencia Ficción celebrada en Bruselas, en 1978, la mejor serie de ciencia ficción europea.

Enguídanos no fue el único. Ángel Torres Quesada (1940) comenzaba su carrera literaria en Luchadores del Espacio con la publicación de *Un mundo llamado Badoom* (1963) bajo el seudónimo de Alex Towers. Se embarcaría en una saga galáctica a principios de la década de los setenta hasta 1985: *El orden estelar*, firmada como A. Thorkent. También publicaría historias como

Un novicio para su grandeza (1970) o *La trilogía de las islas* (1989). Mientras tanto, el traductor y escritor Domingo Santos (1941-2018), seudónimo de Pedro Domingo Mutiñó, se convertiría en uno de los grandes referentes de la ciencia ficción en nuestro país.

Ante este panorama, y al contrario que la fantasía, la ciencia ficción parecía haber encontrado un hueco en las editoriales españolas. Edhasa publicó la colección Nebulae (1955-1969), donde aparecieron obras de autores anglosajones como Robert Heinlein, Poul Anderson, Jack Vance o Arthur C. Clarke y relatos de españoles, como Antonio de Ribera (1920-2001), autor de *El misterio de los hombres peces* (1955). Incluso la única novela que escribió un poeta como Pedro Salinas (1891-1952) se encuadra dentro del género de la ciencia ficción. *La bomba increíble* (1950) está ambientada en un país futuro en el que aparece un artefacto que amenaza con exterminar toda la humanidad.

Al tiempo que se publicaban todas esas colecciones, los periódicos continuaban contando con relatos de todo tipo entre sus páginas. Así, el poeta y escritor Agustín de Foxá (1906-1959), conocido por su obra *Madrid, de corte a checa* (1938), escribió diversas historias de género como colaborador habitual del *ABC* durante los años cincuenta. Ignorado por muchos a causa de su vinculación con el régimen, al que sirvió como diplomático por distintos países europeos y latinoamericanos, hay que destacar entre su producción *Otoño de 3006* (1954), un drama teatral futurista demasiado adelantado a su tiempo para el gusto del público de la época, en el que las máquinas se rebelan y quieren tener alma. El único cuento propiamente fantástico que escribió Foxá fue *El lobizón*, protagonizado por el séptimo hijo de siete hermanos varones, que por las noches se convierte en hombre lobo.

También vale la pena citar a Tomás Salvador (1921-1984), un escritor que se dedicó también a la ciencia ficción, con historias como *La nave* (1959), *Dentro de mucho tiempo* (1961) y *Marsuf, el vagabundo del espacio* (1964).

De nuevo hemos de hablar de autores gallegos para centrarnos en el género fantástico dentro del panorama editorial español de la posguerra. Álvaro Cunqueiro (1911-1981), quien comenzó su carrera literaria con diversos libros de poesía, terminó abarcando todo tipo de temáticas tanto en su idioma natal, el gallego, como en castellano. En su labor como novelista,

publicó *Merlín e familia e outras historias* (1955), que traduciría al castellano dos años después, *Las crónicas del Sochantre* (*As crónicas do Sochantre*, 1956), *Cuando el viejo Simbad vuelva a las islas* (*Si o vello Sinbad volvese ás illas*, 1961), *Las mocedades de Ulises* (1960) y *Vida y fugas de Fanto Fantini della Gherardesca* (1972), entre otras.

El profesor ferrolano Gonzalo Torrente Ballester (1910-1999) también cuenta, entre su abundante bibliografía, con fantasías y fabulaciones, como su Trilogía fantástica, formada por *La saga/fuga de J. B.* (1972), *Fragmentos de apocalipsis* (1977) y *La isla de los Jacintos Cortados* (1980); *El cuento de Sirena* (1978) y *Doménica* (1999).

Durante los años sesenta, las leyes sobre censura volvieron a modificarse en el país. En el Ministerio de Información y Turismo se creó un fichero dedicado en exclusiva a las importaciones de libros, de modo que las empresas que desearan importar ejemplares del extranjero tenían que cursar la solicitud pertinente. La nueva Ley[9] 14/1966, de 18 de marzo, de Prensa e Imprenta, promulgada para actualizar la legislación anterior a las nuevas circunstancias sociales, establecía la libertad de expresión por medio de impresos, aunque con las limitaciones impuestas por las leyes: «el respeto a la verdad y a la moral, el acatamiento a la Ley de Principios del Movimiento Nacional y demás Leyes Fundamentales; las exigencias de la defensa nacional, de la seguridad del Estado y del mantenimiento del orden público interior y la paz exterior; el debido respeto a las instituciones y a las personas en la crítica de la acción política y administrativa; la independencia de los Tribunales y la salvaguardia de la intimidad y del honor personal y familiar», y se establecía la consulta voluntaria de los responsables de la difusión de los impresos. La industria editorial tenía dos opciones: o bien someterse a la llamada consulta voluntaria ante la Sección de Orientación Bibliográfica, lo que se traducía en someterse a una censura previa, o bien depositar seis ejemplares de la publicación en el Ministerio para su inspección, lo que conllevaba mayor riesgo, pues la obra podía ser secuestrada y no autorizarse su circulación.

El artículo 15 de la mencionada ley establecía a su vez que un Estatuto especial regularía la impresión, edición y difusión de publicaciones que, por su carácter, objeto o presentación, aparecieran destinadas a los niños y adolescentes.

Así las cosas, el género avanzaba a trompicones y las escritoras brillaban por su ausencia en una etapa en la que se gestaron algunos de los clásicos más relevantes de la fantasía en países como Reino Unido y en Hispanoamérica estallaba el «*boom* latinoamericano».

CUENTOS, *BOOM* Y FANTASÍA

Uno de los referentes de lo fantástico en la literatura hispanoamerica, Julio Cortázar, nacido en Bélgica, pero que había adquirido nacionalidad argentina, formaba parte del conocido como *boom* latinoamericano junto con el mexicano Carlos Fuentes (1928-2012), el colombiano Gabriel García Márquez (1927-2014) y el peruano Mario Vargas Llosa (1936), aunque este último se haya movido por territorios ajenos a la fantasía.

El término «nueva novela» o «*boom* latinoamericano» hace referencia al conjunto de obras de alta calidad literaria que se publicaron en Latinoamérica en las décadas de los sesenta y los setenta del siglo XX. Es en esos años cuando se desarrolló el realismo mágico, un género que se caracteriza por la inclusión de elementos fantásticos dentro de una historia realista que no producen ni asombro ni desconcierto en los protagonistas, ya que están considerados como algo normal. De tal forma, las lindes entre la realidad y la fantasía son tan tenues que termina generándose una categoría literaria propia.

Fue el volumen *Bestiario* (1951), recopilatorio de ocho cuentos de Cortázar entre los que se encuentran «Casa tomada», «Lejana», «Circe» y «Las puertas del cielo», el que dio el pistoletazo de salida a la segunda mitad del siglo XX. El propio autor aceptaba definir sus cuentos como «fantásticos» a falta de un término más adecuado. Asimismo, aparecieron *Historia de cronopios y de famas* (1962), *Las armas secretas* (1959), *Silvalandia* (1975) y *Fantomás contra los vampiros multinacionales* (1975), en la que se combina el texto y las viñetas, una de las creaciones más curiosas y personales del escritor.

Junto a su imprescindible obra propia, hay que tener en cuenta que Cortázar fue traductor profesional, tanto para organismos internacionales como la Unesco como para la industria editorial. Así, dejó plasmadas estupendas traducciones literarias de clásicos como *Robinson Crusoe* de Daniel Defoe y las obras en prosa de Edgar Allan Poe.

El primero de los libros publicados de Fuentes fue *Los días enmascarados* (1954), un libro de relatos fantásticos que incluye «Chac Mool», «En defensa de la Trigolibia», y «El que inventó la pólvora».

García Márquez, premio Nobel de Literatura en 1982, fue autor de una de las novelas más famosas de la literatura latinoamericana: *Cien años de soledad* (1967), claro exponente del realismo mágico. En 1972, se publicó el volumen recopilatorio *La increíble y triste historia de la cándida Eréndira y de su abuela desalmada*, en el que se incluían seis cuentos imprescindibles del autor. Entre ellos destacan «El último viaje del buque fantasma» (1968), el cual cuenta la historia de cómo un barco con toda su tripulación muerta encalla cada noche en las costas de un pequeño pueblo, y «El ahogado más hermoso del mundo» (1968), que está ambientado en una playa del Caribe en la que aparece el cadáver de un hombre atractivo y varonil con el que fantasean todas las mujeres del pueblo.

Pero además de los grandes escritores del *boom* latinoamericano, hubo muchos otros que también abordaron lo fantástico o el característico realismo mágico. En México, apareció *Tapioca Inn: Mansión para fantasmas* (1952), el volumen de relatos del escritor Francisco Tario, seudónimo de Francisco Peláez (1911-1977).

En 1952, otro mexicano, Juan José Arreola (1918-2001), que ya había publicado su primer libro de cuentos, *Varia invención* (1949), vio aparecer su obra más famosa: *Confabulario*. Años después, se publicaron otros volúmenes de relatos del autor como *Bestiario* (1959), inspirado por los animales que veía en sus visitas al zoológico de Chapultepec, y *Cuentos fantásticos* (1987) con prólogo de Borges. El más famoso de su trayectoria es *El guardagujas*. De igual modo, además de poesía y novelas, José Emilio Pacheco (1939-2014), amigo de Arreola, escribió los libros de cuentos: *La sangre de Medusa y otros cuentos marginales* (1959), *El viento distante y otros relatos* (1963) y *El principio del placer* (1972), con numerosos relatos fantásticos.

El argentino Manuel Mújica Láinez (1910-1984) escribió numerosas novelas, entre las que sobresalen *El unicornio* (1965), basada en la leyenda del hada Melusina y ambientada en la época medieval, y *El viaje de los siete demonios* (1974) en la que el diablo, enojado con los siete demonios que representan los siete pecados capitales, los envía a la Tierra para cumplir su misión. También es necesario destacar su libro *Misteriosa Buenos Aires* (1950), formado por 42 relatos que se desarrollan en tal ciudad desde el momento de su fundación en el año 1536 hasta 1904. Algunos de ellos son realistas, pero otros se encuadran en lo fantástico, como «El hombrecito del azulejo», «El cazador de fantasmas», «El vagamundo», «El espejo desordenado» y «La sirena», este último tan bello como trágico.

Entre los volúmenes de relatos de Mújica, en los que lo fantástico y lo cotidiano se entremezclan, se encuentran *El brazalete y otros cuentos* (1978) y *Un novelista en el Museo del Prado* (1984), en el que se siguen las andanzas de las estatuas que bajan de sus pedestales y de los personajes de los cuadros de la destacada pinacoteca madrileña que salen de los lienzos para cobrar vida por las noches.

Si al hablar de los años treinta del siglo XX en Hispanoamérica fue necesario citar la revista argentina *Sur*, durante los sesenta debe hacerse lo propio con una publicación mexicana: *Crononauta* (1965-1967), especializada en fantasía y ciencia ficción, aunque solo sacara dos números.

Crononauta fue un proyecto editorial experimental gestado por el colombiano René Rebetez (1933-1999) y el chileno Alejandro Jodorowsky (1929), cuando se conocieron en México. Se considera a Rebetez el primer escritor colombiano de ciencia ficción, aunque también se ocupó de lo fantástico. Entre su abundante obra destacan los libros de cuentos *Los ojos de la clepsidra* (1966), *La Nueva Prehistoria y otros cuentos* (1967) y *Cuentos de amor, terror y otros misterios* (1998). Por su parte, el polifacético Jodorowsky, escritor, compositor, escultor, filósofo, actor, director de cine y creador de la denominada «psicomagia», sobresale en lo que respecta a la fantasía y a la ciencia ficción por sus guiones de cómic para el mercado francés.

También encontramos numerosos relatos de fantasía en la obra del escritor nacido en Honduras, nacionalizado guatemalteco, Augusto Monterroso (1921-2003), como en el volumen *La oveja negra y demás fábulas* (1969), en el que se recopilan «La tela de Penélope o quién engaña a quién», «El espejo que no podía dormir», «La tortuga y Aquiles», «Sansón y los filisteos» y «La sirena inconforme», entre muchas otras fabulaciones.

A principios de los setenta despunta la obra del escritor y dramaturgo José B. Adolph (1933-2008), quien nació en Alemania pero creció en Perú desde niño y adquirió la nacionalidad peruana en 1974. Adolph escribió libros de cuentos de fantasía y ciencia ficción como *El retorno de Aladino* (1968), *Hasta que la muerte* (1971), *Cuentos del relojero abominable* (1973) y *Mañana fuimos felices* (1975). Asimiso, vale la pena mencionar *Mañana las ratas* (1984), una novela distópica ambientada en Lima en el año 2034.

En 1973 se publicó *El castillo de los destinos cruzados* (*Il castello dei destini incrociati*), una de las obras fantásticas más destacadas del escritor de padres italianos y nacido en Cuba Italo Calvino (1923-1985). En ella se incluye la historia que le da título, cuyo argumento gira en torno al tarot Visconti y «La taberna de los destinos cruzados» que toma como origen el tarot de Marsella. Calvino también se embarcó en su propia versión en prosa del *Orlando furioso* de Ariosto (*L'Orlando Furioso*, 1970), y en la trilogía fantástica *Nuestros antepasados*, formada por *El vizconde demediado* (*Il visconte dimezzato*, 1952), *El barón rampante* (*Il barone rampante*, 1957) y *El caballero inexistente* (*Il cavaliere inesistente*, 1959). La novela *Las ciudades invisibles* (*Le città invisibili*, 1972), la antología *Cuentos populares italianos* (*Fiabe italiane*, 1956) y la obra de fantasía infantil *La floresta-raíz-laberinto* (*La foresta-radice-laberinto*, 1981), son otros de los libros imprescindibles de uno de los escritores más importantes del género.

Emiliano González (1955) es otro de los escritores mexicanos más importantes de todos los que se han ocupado de la fantasía. Entre sus obras, destacan *Los sueños de la bella durmiente* (1978), el cual incluye relatos como «La herencia de Cthulhu I: El museo», «La danza de Salomé» e «Impresiones de brujas» y poesías como «*On Reading Arthur Manchen*» y

«Manuscrito hallado en una botella», entre muchos otros; así como *Casa de horror y de magia* (1989), que reúne la novela corta «El discípulo: una novela de horror sobrenatural» y relatos como «El devorador de planetas», «El jardín del placer» y «El infierno».

A partir de la década de los setenta, una nueva corriente literaria en Latinoamérica aglutinó a un conjunto de escritores bajo el epígrafe de *post-boom*, también conocido como «literatura posmoderna» o «novísima literatura» pues el realismo y la narrativa histórica se convirtieron en los temas principales de las obras. Entre los autores más destacados de esta tendencia, se encuentran unos pocos que sí abordaron, antes o después, en menor o mayor medida, el género fantástico y que no se olvidaron de lo maravilloso, tal y como sucedió con el colombiano Germán Espinosa (1938-2007). Espinosa comenzó su carrera literaria escribiendo relatos fantásticos y eróticos que fueron recopilados en el volumen *La noche de la Trapa* (1965), con algunos como «*Fenestella confessionis*», «El crisol», «La curiosidad de Monsieur Jobert», «El arca de la alianza» y «La fuente de Calírroe». Cinco años después, se publicaba la novela *Los cortejos del diablo* (1970), con el tema central de la Inquisición en Cartagena de Indias pero sin dejar de lado el componente fantástico.

9 Boletín Oficial del Estado, núm. 67, de 19 de marzo de 1966, páginas 3310 a 3315.

12

La Nueva Ola anuncia la marea

LA NUEVA OLA

Con la conocida como corriente *New Wave*, en la década de los setenta, el eterno enfrentamiento argumental entre el bien y el mal de la narrativa fantástica se vio relegado a un segundo plano, lo que provocó que las tramas se mostraran enriquecidas con puntos de vista menos maniqueos. Diversos autores, como el inglés Michael Moorcock (1939) y los estadounidenses Roger Zelazny (1937-1995) y Philip José Farmer, utilizaron esta nueva corriente literaria, que buscaba argumentos más sólidos y tortuosos que la simplicidad de los enfrentamientos entre buenos y malos, para realizar unas tramas más oscuras y complejas.

Moorcock, quien estuvo como editor al frente de la revista británica *New Worlds*, contribuyó a la publicación tanto de obras propias como de las de otros autores, entre los que se encontraba Farmer, en torno a esa nueva ola que azotaba la segunda mitad del siglo.

Entre todos los personajes del editor de *New Worlds*, Elric de Melniboné es el más conocido. El primer relato con Elric como protagonista apareció en la revista *Science Fantasy* con el título *The Stealer of Souls* (1962). Las historias protagonizadas por el héroe se publicaron como novela con el título de *Elric de Melniboné* (*The Elric of Melniboné*, 1972), y más adelante se completaría la saga con siete títulos más.

En todas las historias protagonizadas por héroes atormentados que lo caracterizan, Moorcock explota el concepto de multiverso alrededor de la figura del campeón eterno, marcado por la lucha entre el caos y la ley. El campeón eterno se encuentra encarnado en todos los personajes que protagonizan sus historias y ciclos fantásticos, como Ereköse, Elric, Hawkmoon o Corum.

Zelazny, quien podría considerarse un exitoso autor gracias a los relatos de ciencia ficción y fantasía que escribió desde el inicio de su carrera, logró el reconocimiento mundial gracias a la serie fantástica *Las crónicas de Ámbar* (*The Chronicles of Amber*), formada por diez volúmenes. En los cinco primeros se cuenta la historia del príncipe Corwin de Ámbar, mientras que en los cinco siguientes se siguen las aventuras de su hijo Merlin. Las luchas, enemistades y mundos que se descubren a través de estos príncipes demoníacos resultan fascinantes para cualquier lector.

En su extensa bibliografía, Zelazny también escribió historias inspiradas en las mitologías egipcias e hindúes, puesto que era un gran conocedor de las mismas. Ejemplo de ello es *Criaturas de luz y tinieblas* (*Creatures of Light and Darkness*), donde Anubis resucita a Wakim y lo envía a los Mundos del Medio para destruir al príncipe que fue Mil.

Por su parte, Farmer no había dejado de escribir y publicar. Sus relatos aparecían en las revistas, bajo seudónimos tales como Jonathan Swift Somers III, y continuaban contando con la temática sexual que lo había hecho famoso, aunque el autor también abordara otro tipo de argumentos. Su devoción por los héroes del *pulp* provocó que se dedicara a escribir una serie de libros sobre ellos, como *Lord Tyger* (1970), en la que hizo una revisión del mito de Tarzán desde un punto de vista futurista; las biografías ficticias de *Tarzan Alive. The Definitive Biography of Lord Greystoke* (1972) y *Doc Savage, His Apocalyptic Life* (1973); las novelas *The Other Log of Phileas*

Fogg (1973) y *The Adventure of the Peerless Peer* (1974), en la que Tarzán y Sherlock Holmes forman equipo. También *A Barnstormer in Oz* (1982), inspirada en el universo creado por Baum y protagonizada por el hijo de Dorothy, un piloto que llega a un Oz inmerso en una guerra civil, y *Doc Savage: Escape from Loki* (1991).

Para todo ello, Farmer creó su propia mitología centrada en la familia Wold Newton, de la que descendería un grupo de lo más selecto de detectives, científicos, investigadores y aventureros. La procedencia de tan insignes personajes se basaría en la caída de un meteorito radioactivo en Wold Newton, Yorkshire (Inglaterra) en 1795, que habría provocado mutaciones en los dieciocho pasajeros de los dos carruajes que casualmente pasaban por allí. Los descendientes de aquellos serían Tarzán, Doc Savage, Solomon Kane, Allan Quatermain, Phileas Fogg, Philip Marlowe, James Bond, Sherlock Holmes y el profesor Challenger, entre otros.

Sin embargo, el ciclo de Farmer más conocido por el gran público es *Mundo del Río* (*Riverworld*): una serie de novelas ambientadas en un mundo cruzado por un único y caudaloso río al que van a parar todos los fallecidos en la Tierra, con la excepción de psicópatas, retrasados y menores de cinco años, para ser resucitados por un ente desconocido cuyas intenciones, en principio, se ignoran. La colección está formada por *A vuestros cuerpos dispersos* (*To Your Scattered Bodies Go*, 1971), *El fabuloso barco fluvial* (*The Fabulous Riverboat*, 1971), *El oscuro designio* (*The Dark Design*, 1977), *El laberinto mágico* (*The Magic Labyrinth*, 1980) y *Dioses del Mundo del Río* (*Gods of Riverworld*, 1983).



Ilustración del libro *Pride and Prejudice* de Jane Austen (Hugh Thomson, 1894), con Elizabeth Bennet y Mr. Darcy. En las historias de la familia Wold Newton de P. J. Farmer, la pareja viajaba en uno de los dos carruajes afectados por la caída del meteorito.

En Alemania, el escritor Michael Ende (1929-1995) tuvo que afrontar el rechazo de numerosas editoriales antes de que *Jim Botón y Lucas el maquinista* (*Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer*, 1960) viera la luz. Durante los años sesenta, se abogaba por reivindicar el realismo en la literatura con un fin didáctico en la literatura infantil y juvenil, lo que dificultaba la publicación de determinadas obras. Años después, publicaría su continuación, *Jim Botón y los trece salvajes* (*Jim Knopf und die Wilde 13*, 1962).

La carrera literaria de Ende seguiría su curso con obras como *Momo o la extraña historia de los ladrones de tiempo y de la niña que devuelve a las personas el tiempo robado* (*Momo oder Die seltsame Geschichte von den Zeit-Dieben und von dem Kind, das den Menschen die gestohlene Zeit zurückbrachte*, 1973) o la que se convertiría en su obra más emblemática: *La historia interminable* (*Die unendliche Geschichte*, 1979).

La nueva ola no solo supuso un soplo de aire fresco en los argumentos de la narrativa fantástica en cuanto al manido enfrentamiento entre el bien y el mal, sino que también fue un momento ideal para reconocer el trabajo de grandes autoras del género, como las estadounidenses Madeleine L'Engle (1918-2007), Ursula K. Le Guin (1929-2018), Katherine Kurtz (1944) o Marion-Zimmer Bradley (1930-1999).

L'Engle, cuyo primer trabajo fue una historia de ciencia ficción aparecida en *Fantastic Universe* con el título de *Pobre sabadito* (*Poor Little Saturday*, 1956), ha pasado a la historia de la literatura juvenil gracias a *Una arruga en el tiempo* (*A Wrinkle in Time*, 1962), donde se mezclan la ciencia ficción y la fantasía, y se manejan conceptos de física cuántica.

La galardonada con los premios más importantes de ciencia ficción y fantasía, Le Guin, que comenzó publicando relatos en revistas como *Galaxy* o *New Dimensions*, firmó alguna de sus historias en *Playboy*, como los relatos de ciencia ficción *Nueve vidas* (*Nine Lives*, 1969) y *Las llaves del aire* (*Unlocking the Air*, 1990). Pero si ha pasado a formar parte de los grandes clásicos de la fantasía, ha sido por su serie sobre Terramar. La saga de Terramar se inició en 1968 con la publicación de *Un mago de Terramar* (*A Wizard of Earthsea*), a la que siguieron *Las tumbas de Atuan* (*The Tombs of Atuan*, 1971) y *La costa más lejana* (*The Farthest Shore*, 1972).

Kurtz inició su carrera literaria con *El resurgir de los Deryni* (*Deryni Rising*, 1970), la primera de las novelas que conformaría otra de las sagas más famosas de la fantasía actual: *Las crónicas de los Deryni* (*The Chronicles of the Deryni*). En ellas, se narra la historia de los hechiceros Deryni, una antigua raza con poderes paranormales y habilidades mágicas que se encuentra enfrentada con la Iglesia, en un Gales imaginario, durante la Edad Media.

La tercera de estas reconocidas autoras es Zimmer Bradley. Dos son las obras más reseñables de esta prolífica autora de ciencia ficción y fantasía que supo combinar ambos géneros con maestría en *Darkover*, una de sus series más famosas, y *Las nieblas de Avalon* (*The Mists of Avalon*, 1983), en la que reinterpretó la leyenda de Arturo protagonizada por Morgana.

Motivada por la escasez de protagonistas femeninas en la literatura fantástica, Zimmer Bradley editó, desde 1984, *Sword and Sorceress series* vol. I-XX, una colección de antologías con historias de diversos autores destinadas a suplir la carencia de personajes femeninos fuertes, alejados del manido arquetipo de damiselas en apuros, en la espada y brujería. Entre el resto de sus obras destacan las fantasías atlantes *Web of Light* (1983) y *Web of Darkness* (1984); *Night's Daughter* (1985), basada en la ópera de Mozart *La flauta mágica* y, también, *La antorcha* (*The Firebrand*, 1987), en la que cuenta la caída de Troya con Casandra como protagonista.

Este punto de vista feminista, en el que las mujeres se presentan como eje central de las historias, lo utiliza también la británica Angela Carter (1940-1992) en *La cámara sangrienta* (*The Bloody Chamber and Other Stories*, 1979), en la que se reinterpretan desde una visión adulta cuentos tradicionales como «Barbazul» o «El gato con botas», así como la inquietante y oscura novela *La pasión de la nueva Eva* (*The Passion of New Eve*, de 1977).

Sin embargo, en la década de los setenta, el gran éxito editorial lo protagonizó el abogado y escritor Terry Brooks (1944), con *La espada de Shannara* (*The Sword of Shannara*, 1977) siendo la primera novela fantástica en formar parte de la lista de los más vendidos del *New York Times* desde *El señor de los anillos*, la cual iniciaría una longeva saga fantástica. Con frecuencia la obra ha recibido críticas por su similitud con la historia de Tolkien, pero no debemos olvidar que ambos autores utilizaron las mismas fuentes para sus creaciones, por lo que algunos puntos en común son, en cierto sentido, lógicos.

Desde el inicio de su carrera, Brooks ha escrito más de veinte novelas que han formado parte de la lista de los más vendidos del *New York Times*. En la década siguiente serán las historias de Terry Pratchett (1948-2015) las que copen las listas del prestigioso periódico norteamericano y las novelas basadas en los juegos de rol arrasarán los mercados auspiciadas por los lectores y jugadores más fieles.

Por su parte, el escritor canadiense Guy Gavriel Kay (1954), que había ayudado al hijo de Tolkien a preparar *El Silmarillion* (*The Silmarillion*, 1977), se embarcó en su propia trilogía de fantasía épica con la hermosa *El tapiz de Fionavar* (*The Fionavar Tapestry*) formada por *El árbol del verano* (*The summer tree*, 1984); *Fuego errante* (*The Wandering Fire*, 1986); y

Sendero de tinieblas (*The Darkest Road*, 1986).

THE BALLANTINE ADULT FANTASY SERIES

El editor, crítico y escritor estadounidense Linwood Vrooman Carter (1930-1988), más conocido con el nombre con el que firmaba sus obras, Lin Carter, es una de esas figuras dentro de la historia de la fantasía que merece mención aparte por la labor que realizó a favor del género. Sus mayores éxitos como escritor los logró con novelas de espada y brujería y *space operas*, además de las colaboraciones póstumas con Robert E. Howard y Clark Ashton Smith, así como por sus numerosos ensayos sobre el género.

La primera novela de fantasía de Carter fue *The Wizard of Lemuria* (1965), que cuatro años después se publicaría con el título de *Thongor and the Wizard of Lemuria*, a la que seguirían secuelas como *Thongor Against the Gods* (1967) y *Thongor Fights the Pirates of Tarakus* (1970). También fue autor de numerosas sagas como *Callisto* (1972-1978), *Zanthodon* (1979-1982) y *Terra Magica* (1982-1988).

Pero si nos centramos en la figura de Carter como editor, dos son los hechos destacables en su carrera: la publicación de la colección Adult Fantasy para la editorial Ballantine Books entre 1969 y 1974 y la edición de las antologías *Flashing Swords!* (1973-1981), *The Year's Best Fantasy Stories* (1975-1980) y *Weird Tales* (1980-1983).

La editorial Ballantine Books fue fundada en 1952 por Ian Ballantine, que ya había empezado a publicar en sus inicios ciencia ficción y fantasía y que se hizo con los derechos para reeditar *El señor de los anillos* en los años sesenta, hecho este que marcó un hito en lo referente a la literatura fantástica. The Ballantine Adult Fantasy Series, la colección dedicada a fantasía de la editorial, se lanzó bajo la dirección de Lin Carter en 1969. La idea era aglutinar en ella todos los libros del género que se encontraran dispersos, descatalogados o que no hubieran sido publicados en Estados Unidos. Antes de Carter, ya habían sido publicados en Ballantine Books los títulos más emblemáticos de Tolkien y de Eddison, pero tras la llegada de Carter, no hubo ningún imprescindible que no apareciera en la colección, formada por la

obra de autores como Lord Dunsany, George MacDonald, James Branch Cabell, Hannes Bok, H.P. Lovecraft, Clark Ashton Smith, William Morris, Poul Anderson, William Hope Hodgson, Ludovico Ariosto, Henry Rider Haggard y el propio Lin Carter, entre otros. El proyecto funcionó hasta 1974, cuando la compañía fue absorbida por Random House. Desde entonces, aunque continuaron publicando obras fantásticas, la producción se centró en nuevos títulos.

Carter también formó parte de un grupo selecto cuyos miembros brillaban por derecho propio. Los Inklings no fueron los únicos en reunirse para hablar sobre aquello que les apasionaba: la literatura y la ficción fantástica. Al otro lado del Atlántico, un conjunto de escritores se juntó para crear The Swordsmen and Sorcerers' Guild of America, más conocido por sus siglas SAGA. La condición para formar parte de SAGA era haber escrito y publicado alguna obra del género fantástico. Entre sus primeros miembros nos encontramos a Carter, por su serie literaria sobre Thongor, Poul Anderson por *La espada rota* y *Tres corazones y tres leones*, Sprague de Camp por sus trabajos sobre Conan, Fritz Leiber por su saga sobre Fafhrd y el Ratonero Gris, Michael Moorcock por las series de Elric de Melniboné, Andre Norton por *Mundo de brujas* (*Witch World*) y Jack Vance por *La Tierra moribunda* (*The Dying Earth*). Más adelante, ingresarían miembros como Roger Zelazny por sus *Crónicas de Ámbar*. Algunas de las historias fantásticas escritas por los componentes de SAGA fueron editadas por Carter en la colección Flashing Swords! (1973-1981).

ROL LITERARIO

Los juegos de rol o RPG (*role playing game*) son aquellos en los que cada participante interpreta a un personaje en una historia conducida por un director que sucede en escenarios determinados. Estos juegos contribuyeron a que se multiplicaran los libros de fantasía en los últimos años del siglo XX. Las partidas de rol pueden ambientarse en escenarios literarios que alimentan la afición por lo fantástico, al margen de la mayor o menor calidad de algunas de las obras creadas posteriormente a la sombra de los juegos. Entre todos ellos, resulta inevitable mencionar *Dungeons & Dragons*.

Dungeons & Dragons, conocido en todo el mundo por sus siglas D&D, o por su traducción en español como *Dragones y mazmorras*, fue creado por E. Gary Gygax (1938-2008) y Dave Arneson (1947-2009) durante la década de los setenta. Gygax, junto con Jeff Perren, había elaborado un juego de guerra (*wargame*) llamado *Chainmail: rules for medieval miniatures* (1971). Este consistía en un reglamento para representar las batallas y combates medievales con miniaturas y elementos fantásticos, como elfos, enanos, hobbits, ents, trolls, dragones, balrogs, orcos, etc., tomando como referencia las obras de Tolkien y Howard. Por su parte, Arneson había creado *Blackmoor*, escenario de campaña ambientado en un mundo fantástico. Cuando ambos creadores se juntaron y combinaron sus ideas, nació D&D, juego que publicó Tactical Studies Rule, Inc. (TSR) con el título de *Dungeons & Dragons: Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaings Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures* (1974). El juego se presentaba en tres volúmenes en una caja de cartón: *Men & Magic*, *Monsters & Treasure* y *The Underworld & Wilderness Adventures*. En D&D cada jugador pasaba a controlar un único personaje, tomando como referencia los combates *man to man* que también existían en *Chainmail*.

D&D se convirtió así en el primer juego de rol que se comercializó. Las ventas y reimpresiones se sucedieron con notable éxito y cada tirada enseguida se agotaba. Como consecuencia, en 1977 se puso a la venta una nueva edición con dos versiones: una básica (*D&D Basic Set*) y otra avanzada (*Advanced Dungeons & Dragons*). En los dos años siguientes vieron la luz el manual del jugador (*Players Handbook*) y el del director de juego (*Dungeon Masters Guide*). Por razones de *copyright*, a causa de la reclamación interpuesta por Tolkien Enterprises, tuvieron que eliminarse los términos hobbit, ent y balrog, que se convirtieron respectivamente en *halfling*, *treant* y *balor*.

Se ha discutido mucho sobre los libros que inspiraron a Gygax y Arneson a la hora de crear su famoso juego de rol. El propio Gygax, en el «Apéndice N» («*Appendix N: Inspirational and Educational Reading*») del *Dungeon Masters Guide*, dejó muy claro cuáles habían sido sus influencias más importantes, a mayores de las primeras inspiraciones de *El hobbit* de Tolkien, de las que ya se había servido para *Chainmail*. Entre los autores de cabecera, los referentes más destacados fueron, entre otros, Camp & Pratt, Robert E.

Howard, Fritz Leiber, H.P. Lovecraft, Abraham Merrit, Michael Moorcock, Roger Zelazny, P.J. Farmer, Poul Anderson y Jack Vance. De hecho, fueron las obras de estos dos últimos las que resultaron imprescindibles para configurar las reglas del juego. De *Tres corazones y tres leones* de Anderson derivó el alineamiento de personajes y criaturas y de *La Tierra moribunda* de Vance se adoptó el sistema de magia.

A partir de la década de los ochenta, el mundo D&D explosionó: nuevas ediciones, dibujos animados, videojuegos, expansiones, sets de coleccionista... y libros. D&D fue traducido al francés en 1982 y pronto se sucedieron las traducciones a otros idiomas. Fue entonces cuando entraron los libros en juego. Con una estupenda visión comercial, se encargó a un par de escritores que escribieran novelas ambientadas en el mundo fantástico creado por Gygax y Arneson, para enriquecer con más argumentos su universo. Como resultado nació toda una colección literaria que ha superado ya los doscientos volúmenes y parece no tener freno. La primera de estas novelas, que corrió a cargo de los escritores estadounidenses Margaret Weiss (1948) y Tracy Hickman (1955), fue *El retorno de los dragones* (*Dragons of Autumn Twilight,* 1984) y conformaría el primero de los libros de la trilogía *Crónicas de la Dragonlance* (*Dragonlance Chronicles*). *Dragonlance* sería el nombre que se adoptaría desde entonces para hacer referencia a los libros de la colección, que firmarían diversos autores.

Los lectores, entusiasmados y agradecidos, demandaban más y más historias del universo D&D, por lo que, sin interrumpir la publicación de nuevas novelas de la autoría de Weiss y Hickman, la compañía decidió encargar a otros escritores más obras que se desarrollaran en uno de los escenarios de campaña de mayor éxito del juego: los Reinos Olvidados (*Forgotten Realms*), creado por el canadiense Ed Greenwood (1959). La primera novela de los Reinos Olvidados fue *El pozo de las tinieblas* (*Darkwalker on Moonshae,* 1987) de Douglas Niles (1954). El siguiente seleccionado fue el estadounidense R. A. Salvatore (1959), cuya elección resultó todo un acierto. La primera trilogía que escribió fue *El valle del viento helado* (*The Icewind Dale Trilogy*), que resultó ser todo un éxito. En ella presentaba al elfo oscuro Drizzt Do’Urden, un antihéroe famoso por su

habilidad con las cimitarras que se convertiría en el protagonista de muchas novelas posteriores, entre las que se encuentra la estupenda trilogía *El elfo oscuro* (*The Dark Elf Trilogy*), compuesta por *La morada* (*Homeland*, 1990), *El exilio* (*Exile*, 1990) y *El refugio* (*Sojourn*, 1991), que siguen la biografía de tan particular personaje.

Por su parte, Greenwood también escribió varias novelas ambientadas en el escenario que él mismo había creado, entre las que destaca su serie sobre *Elminster*, con títulos como *Elminster, la forja de un mago* (*The Making of a Mage*, 1994), *Elminster en Myth Drannor* (*Elminster in Myth Drannor*, 1997) y *La tentación de Elminster* (*The Temptation of Elminster*, 1998).

Sin embargo, no todo fueron éxitos para D&D. Este RPG recibió duras críticas por parte de ciertos grupos cristianos que acusaban a los juegos de rol de promover la violencia, incitar al suicidio, adorar al diablo y divulgar la brujería. Las controversias llegaron a tal grado que TSR decidió eliminar parte del vocabulario que utilizaba en su segunda edición. Palabras como «demonio» o «diablo» fueron suprimidas, aunque se reintrodujeron de nuevo en la siguiente.

Este pánico a los juegos de rol se extendió por Norteamérica y más tarde a países como Francia, Australia y España, tras una serie de suicidios de adolescentes acaecidos a principios de los años ochenta en Estados Unidos. Como todos los fallecidos eran aficionados al juego de rol, y debido al enfoque que se dio a la difusión de la noticia en los medios, la opinión pública concluyó que la culpa de los suicidios la tenía D&D. No se tuvieron en cuenta ni los conflictos escolares, ni los problemas familiares, ni las adicciones a las drogas, ni los trastornos psiquiátricos de los individuos, sino que se extrapoló el detalle de que esos chavales jugaban a un RPG para cargar a D&D con toda la culpa. Como consecuencia, durante esa década, todo el universo del rol, que incluía desde los juegos de mesa hasta los videojuegos, pasando por los libros y los cómics, sufrió los ataques de diversas asociaciones, grupos religiosos y algunos gobiernos que contaban con el apoyo de determinadas organizaciones cristianas. La agrupación adalid de todo este movimiento fue Bothered About Dungeons & Dragons (BADD).

BADD fue creada en 1983 por Patricia Pulling (1948-1997), después de que su hijo Irving Pulling II se suicidara con la pistola de su madre. La asociación catalogaba a D&D como un juego de rol de fantasía que utilizaba la demonología, la brujería, el vudú, el suicidio, las perversiones sexuales, la prostitución, la homosexualidad, los rituales satánicos, el sadismo y el canibalismo, por lo que esperaban conseguir su eliminación absoluta. Para ello, se valieron de todos los medios disponibles a su alcance: intervenciones televisivas, distribución de panfletos informativos en comisarías, iglesias y colegios, publicación de libros e incluso la grabación y difusión de películas subvencionadas «basadas en hechos reales» para apoyar sus tesis. La visión sesgada y manipulada contra la fantasía era la tónica general. El daño provocador por todas esas campañas a la hora de sembrar cientos de prejuicios en torno al género fantástico y los RPG fue tan grande que no debe ser infravalorarse.

Pulling se embarcó en una cruzada personal contra todo aquello que consideraba culpable de la muerte de su hijo y que estaba encabezado por D&D. Su carrera fue tal que llegó a colaborar como perito judicial en diversos juicios por asesinato en Misuri, Oklahoma y Carolina del Norte. También redactó panfletos que fueron repartidos por comisarías de todo el país e impartía cursillos en los que se presentaba como especialista en D&D. Además, publicó el libro *The Devil's Web: Who Is Stalking Your Children For Satan?* (1989), en el que se reconocen fácilmente los errores y prejuicios de la autora, que consideraba el *Necronomicón* como un libro real y no parte de las grandes creaciones de Lovecraft.

Por si esto fuera poco, se distribuyeron en escuelas y asociaciones folletos «informativos» sobre el tema, como el titulado «Qué, quién, cuándo, dónde y cómo del satanismo adolescente» («The Who, What, When, Where And How of Teen Satanism»), donde se alertaba de cómo los jóvenes de entre once y diecisiete años, de clase media y media alta, conformaban los grupos de mayor riesgo para ser captados por las corrientes satánicas a través de juegos como D&D y música como el *heavy metal*.

BADD se mantuvo activo hasta 1997, año de la muerte de Pulling; no obstante, y a pesar de que la relación entre los suicidios y los juegos jamás quedó demostrada, el daño ya estaba hecho. Diversas instituciones tuvieron que repartir sus propios folletos informativos con el fin de frenar la difusión de tal paranoia. Al fin y al cabo, resulta demasiado fácil echarle la culpa de todo a un juego o a un libro sin analizar el contexto ni la sociedad en la que vivimos ni asumir las propias responsabilidades. Seguramente, si estudiáramos los hábitos de los adolescentes españoles, nacidos en determinada época y fallecidos por suicidio, podríamos aventurar que todos habían jugado al parchís de pequeños y asentar el axioma de que, como tal, el parchís ha de ser un juego maldito y prohibido. La simplificación de hechos complejos para evitar afrontar un problema mayor siempre es un auténtico peligro.

Pese a todo ello, el éxito de D&D fue tal que otros juegos de rol de fantasía se comercializaron siguiendo su estela, algunos de los cuales estaban inspirados en obras del género, como *La llamada de Cthulhu* (*Call of Cthulhu*, de 1981), *Stormbringer* (1981), *El señor de los anillos: el juego de rol de la Tierra Media* (*Middle-Earth Role Playing Game*, 1984), *Conan Real Playing Game* (1985), *Amber Diceless Roleplaying Game* (1991), *The Extraordinary Adventures of Baron Munchausen* (1998) y *The Dying Earth Role Playing Game* (2001).

El primer juego de rol que se publicó en España, en 1985, fue precisamente D&D, y la traducción se hizo basándose en la edición original de 1983. Ya en la década de los noventa, después de haberse comercializado muchos de los juegos de rol extranjeros, empezaron a lanzarse los creados en España, como *Aquelarre: juego de rol demoníaco-medieval* (1990) de Ricard Ibáñez (1964); *Oráculo, el juego de rol mitológico* (1992) de Joaquim Micó (1960); *Fanhunter, el juego de rol épicodecadente* (1992) ambientado en el universo Fanhunter de Cels Piñol (1970) y *Superhéroes Inc.* (1995) de Roberto López Herrero (1970), entre otros.

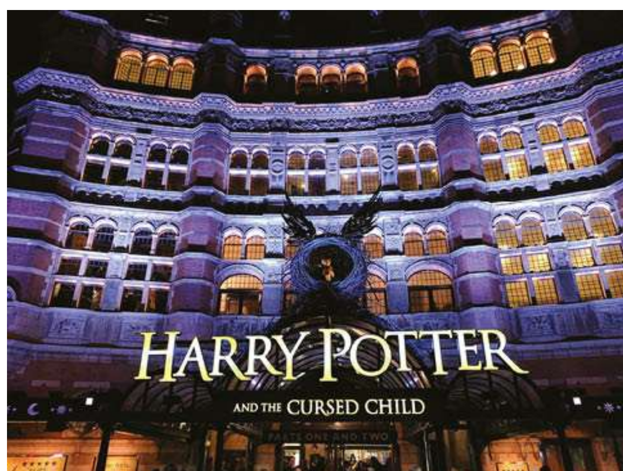
EL GRAN ÉXITO DE FIN DE SIGLO

A pesar de las vicisitudes vividas por el rol, la literatura fantástica no dejó de interesar al público y a las editoriales estadounidenses. Estas ansiaban repetir el enorme éxito alcanzado por la trilogía de Tolkien y la serie de *Shannara* de Brooks, sin imaginar que la siguiente revolución la iba a protagonizar un joven mago de gafas redondas que iba a nacer en suelo británico.

En 1997, apareció en Reino Unido *Harry Potter y la piedra filosofal* (*Harry Potter and the Philosopher's Stone*), el primer libro de la serie escrita por J.K. Rowling que la ha convertido en una auténtica leyenda viva. Un año después, se publicó en Estados Unidos con el título de *Harry Potter y la piedra del hechicero* (*Harry Potter and the Sorcerer's Stone*), ya que la editorial consideraba que los potenciales lectores norteamericanos no relacionarían la palabra «filosofal» con una temática fantástica. Las diferencias entre ambos mercados no se quedaron ahí. La novela se tradujo al inglés estadounidense por miedo a la mala interpretación que podía hacer el público del otro lado del charco de las acepciones británicas. En cualquier caso, al éxito alcanzado con la primera de las historias de Potter, le seguiría el del resto de la colección.

En España, fue la editorial Salamandra en 1999 la que se atrevió a apostar por las aventuras del joven mago. *Harry Potter* había deambulado con anterioridad por diversas editoriales españolas que se habían negado a publicar la novela. La negativa siempre venía motivada por la errónea creencia de que al público no le interesaba la literatura fantástica. Obviamente, se equivocaban.

La acogida fue magnífica en todo el mundo. *Harry Potter* apareció en la famosa lista de *best sellers* del *New York Times* el primer año de su publicación. Esa irrupción provocó protestas de los editores, molestos por el hecho de que los libros infantiles y juveniles la coparan. Como resultado, en el año 2000, tras la publicación de *Harry Potter y el cáliz de fuego*, el famoso periódico estableció un listado independiente para tal categoría literaria.



Estreno en 2016, en el Palace Theatre de Londres, de *Harry Potter y el legado maldito* (*Harry Potter and the Cursed Child*), obra teatral en la que se presenta la vida adulta del mago, empleado en el Ministerio de Magia, casado y con tres hijos.

El éxito de la colección entre lectores de todas las edades ha provocado que se publicaran diferentes ediciones en el mercado anglosajón, donde la seriedad y ausencia de figuras y colorines en las cubiertas de la edición adulta contrastan sobremanera con las ilustraciones de las dedicadas al público infantil. Ha de tenerse en cuenta que la saga de Potter abarca un amplio espectro dentro del universo de la fantasía, pues al ir apareciendo a lo largo de una década, desde las primeras obras, más centradas en el público infantil y juvenil, hasta las últimas, en las que ese público ya había crecido, al igual que su protagonista, la historia creada por Rowling evoluciona de tal forma que termina abordando una faceta más compleja, oscura y adulta de lo que era en sus primeros tres volúmenes y que convierten a la colección en una creación tan completa que se ha ganado con creces el estatus de obra de referencia en todos los ámbitos que atañen al género literario.

Y es que la fascinación que han provocado las aventuras de Potter ha hecho que la saga haya sido traducida a unos sesenta y cinco idiomas, entre los que se encuentran el latín y el griego antiguo. Incluso las autoridades de la estación de King's Cross decidieron colocar una señal en el andén 9 y 3/4, donde se sitúa el portal entre el mundo mágico y el *muggle*, debido a los numerosos visitantes; y el término *muggle* se ha incluido en el *Diccionario Oxford Inglés* para referirse a aquellos a los que les falta alguna habilidad.

Pese a la popularidad alcanzada, la publicación de la saga del joven mago ha sido objeto de controversias en ciertos círculos, ya fueran de escritores, críticos, educadores o religiosos, víctima de la misma censura y desprecio que muchas otras obras del género. Al igual que con los libros de D&D, diversas corrientes religiosas de todo el mundo se manifestaron contra la aparición de la obra de Rowling, tachándola de perniciosa para el sector infantil y acusándola de difundir una ideología ocultista. Tal es la visión de estos sectores sobre su historia, que algunos obispos interpretan la extracción de raíces de mandrágora que aparecen en ella como una forma de insensibilizar a los jóvenes respecto al aborto, pues afirman que asemejan bebés arrancados del seno materno. La mayoría de ellos también repudia absolutamente la imagen de basiliscos y serpientes, claro reflejo del paganismo, y todos culpan a Rowling de diferenciar en sus libros entre dos tipos de magia, blanca y negra, cuando toda la magia es contraria al Señor. De todos los detalles que se sirven para censurar la historia, no se libra ni la cicatriz del inocente Harry, que interpretan como la señal de la Bestia.

En algunas escuelas de Carolina del Sur, el Consejo de Educación de Padres prohibió el libro al considerarlo un engendro de Satán. En Alamogordo (Nuevo México), un grupo de fieles de la Iglesia Comunitaria de Cristo, el domingo 30 de diciembre de 2001, quemó libros de la saga de Harry Potter junto con películas Disney, como *Blancanieves*. En 2004, la Iglesia Ortodoxa Búlgara distribuyó panfletos donde se explicaba que recitar un hechizo de Potter era lo mismo que rezar al demonio y un año después un obispo chileno quiso prohibir la lectura de los libros de la escritora británica. Curiosamente, muchos de estos fundamentalistas contrarios a Potter son defensores acérrimos de *El señor de los anillos* y no precisamente desde un punto de vista literario, sino porque se empeñan en ver a Galadriel como representación de la Virgen María y a Gandalf como un iluminado y devoto cristiano que aparece tras la resurrección.

Y es que los siglos pasan, las sociedades evolucionan, la tecnología avanza y los descubrimientos científicos aumentan, pero los libros siguen ardiendo, pasto de las llamas en cada guerra, en cada rebelión, en cada ocasión en la que algunos se creen poseedores de la verdad suprema y desean controlar lo que otros leen. Lo acaecido con *D&D* y *Harry Potter* no fue un hecho aislado en una centuria plagada de contrastes. Ya en la primera mitad del siglo XX y a

raíz de los conflictos bélicos mundiales, en abril de 1933, el periódico berlinés que había propiciado el ascenso de Hitler al poder, *Edición de noche*, publicó un listado de libros prohibidos que precedería a muchos otros. Al mes siguiente, en todo el territorio alemán, los libros ardieron en altas hogueras. Unas jornadas después, la «Hoja bursátil para libreros alemanes» publicó la primera lista oficial de los títulos que tenían que ser retirados de las bibliotecas públicas. El listado incluía 131 autores y era actualizado con regularidad. A aquellas llamas los nazis arrojaron las obras de escritores como H.G. Wells y Jack London. Quemas masivas se sucedieron por todo el territorio y millones de páginas volvieron a ser víctimas de la intransigencia y la intolerancia.

Años después, en 1948, se publicó la 32.ª edición del *Índice de Libros Prohibidos*, la última del secular listado. La lista contenía alrededor de cuatro mil libros censurados, entre los que figuraban obras de Voltaire, Daniel Defoe, Copérnico, Balzac y el *Gran Diccionario Enciclopédico Larousse*. El papa Pablo VI reorganizó el Santo Oficio, en 1965, lo denominó Congregación para la Doctrina de la Fe y declaró no vigente ni el *Índice* ni las penas de excomunión.

Afortunadamente, en contrapartida, las asociaciones fundadas para luchar contra estos hechos e informar de los atentados culturales continuaban creciendo. Entre todas ellas, destaca la American Library Association (ALA), una asociación estadounidense que promueve la educación en las bibliotecas. Fundada en Filadelfia, en 1876, es la más antigua de las asociaciones de bibliotecas del mundo. Todos los años, desde 1982, ALA celebra la Semana de los Libros Prohibidos (*Banned Books Week*) con la finalidad de difundir los ejemplares que han sido calificados como tales a lo largo de la historia. Varias asociaciones de bibliotecas, editoriales y escritores reivindican la libertad de leer cualquier libro y dan a conocer a los ciudadanos esas obras que antes y ahora se pretende prohibir. Y es que hoy por hoy, esa lucha continúa. La oficina de ALA recibe al año más de quinientas denuncias sobre libros perseguidos en la actualidad. Entre los cien libros más cuestionados, prohibidos y censurados, se encuentran las novelas de *Harry Potter*, *Las brujas* (*The Witches*) de Roald Dahl y la *Trilogía de la Bella Durmiente* (*Sleeping Beauty Trilogy*) de Anne Rice, así como muchos otros títulos de temática fantástica.

Porque aunque muchas cosas hayan cambiado, algunas cosas siguen igual. De nosotros depende que deje de ser así.

Entre *El reino de Olar* y *Desembarco del rey*

En España, durante los últimos años del siglo XX, la literatura fantástica no era una de las preocupaciones de las editoriales, si bien había algunas de ellas que pugnaban por lanzar colecciones con traducciones de novedades y clásicos del género, al tiempo que comenzaban a publicar las obras de autores españoles que se convertirían en referentes imprescindibles de la ciencia ficción y de la fantasía en el país, como Jordi Sierra i Fabra (1947), Joan Manuel Gisbert (1949), Elia Barceló (1957), Javier Negrete (1964), Rodolfo Martínez (1965) y Félix J. Palma (1968).

En este contexto, es necesario destacar a una escritora, consagrada ya por aquel entonces gracias a sus novelas realistas, que se embarcó en la más elegante y bella fantasía para crear *Olvidado rey Gudú* (1996). Ana María Matute (1925-2014) ya había escrito con anterioridad una bella novela fantástica, *La torre vigía* (1971), pero fue con *Olvidado rey Gudú*, en la que nos cuenta la historia del reino de Olar, con la que logró su particular obra maestra del género. Años después volvería a él en *Aranmanoth* (2000) y las tres novelas constituirían lo que se ha dado en llamar su «trilogía medieval». Matute también fue autora de algunos cuentos infantiles, como *El verdadero final de la Bella Durmiente* (1995).

En Hispanoamérica, sobresalían dos autoras fantásticas: la mexicana Verónica Murguía (1960) y la argentina Liliana Chiavetta (1958-2018), más conocida como Liliana Bodoc. *Auliya* (1997) fue la primera de las novelas de Murguía, tras la cual apareció *El fuego verde* (1999), ambas ambientadas en una hipotética Edad Media. Bodoc, por su parte, revolucionó la literatura fantástica de su país con *La saga de los confines*, una trilogía cuya primera novela, *Los días del venado* (2000), vio la luz con el cambio de siglo. A esta siguieron *Los días de la sombra* (2002) y *Los días del fuego* (2004).

El siglo XXI se iniciaría con nuevos aires femeninos en la literatura fantástica en español con los grandes éxitos de la consagrada escritora chilena Isabel Allende (1942), que se embarcó en una fabulosa trilogía para todas las edades, *Memorias del Águila y el Jaguar*, formada por: *La ciudad de las bestias* (2002), *El reino del dragón de oro* (2003) y *El bosque de los pigmeos* (2004); así como las novelas de la escritora española Laura Gallego (1977), que alcanzaría con sus *Memorias de Idhún* (2004-2006) una acogida fabulosa de crítica y público. Afortunadamente, las traducciones desde entonces de las obras extranjeras comenzaron a multiplicarse, las editoriales especializadas que habían apostado por la fantasía comenzaban a consolidarse y muchas otras nacían al calor de la aceptación y demanda por parte de los lectores, aunque también tenían que luchar con los cambios y las crisis que sufriría el mercado editorial en los siguientes años.

No obstante, el sector empezaba a darse cuenta del potencial de un género que había resultado ser de minorías y había estado arrinconado durante demasiado tiempo. Al fin y al cabo, los fructíferos coletazos de los grandes éxitos de los ochenta y de los noventa, aun cuando fueran apareciendo con cierto retraso en territorio español, eran demasiado importantes como para ignorar que los lectores de fantasía y ciencia ficción existimos, somos fieles y siempre queremos más. Así que no quedaba más opción que esperar pacientemente a las ediciones en español de algunas obras —si por unas razones u otras no era posible leerlas en su versión original—, teniendo en cuenta la abundancia de libros imprescindibles que se publicaron en el extranjero durante las dos últimas décadas del siglo.

Escritores como los estadounidenses Tim Powers (1952) con *Esencia oscura* (*The Drawing of the Dark*, 1979) y *Las puertas de Anubis* (*The Anubis Gates*, 1983) y David Eddings (1931-2009) con su pentalogía *Crónicas de Belgarath* (*The Belgariad*, 1982-1984) y su continuación las *Crónicas de Mallorea* (*The Malloreon*, 1987-1991), así como el polaco Andrzej Sapkowski (1948) con la saga de Geralt de Rivia (*Saga o wiedźminie*, 1994-2013), cuyo primer relato sobre el personaje apareció en la revista *Fantastyka* en 1986, vieron despuntar durante los años ochenta sus carreras y se convirtieron en auténticos referentes. Ya en los noventa, la saga *Canción de Hielo y Fuego* (*A Song of Ice and Fire*) de George R. R. Martin (1948) daría un nuevo impulso a la fantasía épica, aunque su primer volumen,

Juego de Tronos (*A Game of Thrones*, 1996), no vería la luz en España hasta la traducción de Cristina Macía para la editorial Gigamesh en el año 2002, que daría el pistoletazo de salida al resto de los tomos de una colección que alcanzaría una fama mundial absoluta y generaría un auténtico fenómeno fan tras ser adaptada como serie de televisión en el siglo XXI.

13

Un siglo de cómics y fantasía en Occidente

MARVEL Y DC: ENTRE EL PAPEL Y LA PANTALLA

Muchos de los personajes e historias de los cómics que hicieron despuntar la demanda del público en la primera mitad del siglo XX tenían como fuente los *pulp*. De hecho, en la década de los años treinta, en Estados Unidos, cuando comenzaron a disminuir las ventas de las revistas y las novelas de bolsillo, los editores empezaron a probar otro tipo de formatos, a ver si seducían a los lectores y funcionaban como revulsivo en el mercado.

Comenzó así la publicación de los *comic books*, revistas o cuadernillos grapados, con una historia autoconclusiva o por entregas. Entre todos ellos sobresalió *Detective Comics*, lanzado en marzo de 1937. Precisamente las siglas de esta revista serían las que derivarían en el futuro nombre de la empresa, dos letras con las que alcanzaría la fama mundial: DC.

El punto de inflexión tuvo lugar en abril de 1938, año que marca el inicio de la conocida como la *Golden Age* o Edad de Oro de los cómics estadounidenses. El acontecimiento se produjo cuando National puso a la venta *Action Comics*, con el personaje de Superman en portada. El éxito del estreno de las aventuras de este superhéroe de Krypton, creado por Jerry Siegel (1914-1996) y Joe Shuster (1914-1992), fue de tal envergadura que pronto se comenzaron a comercializar figuras, puzles, camisetas y diversos objetos de mercadotecnia en torno al héroe oculto bajo la personalidad del periodista Clark Kent. Esta difusión se incrementó todavía más con los nueve cortos de animación en Technicolor de los hermanos Max Fleischer (1883-1972) y Dave Fleischer (1894-1979), producidos por la Paramount Pictures y estrenados entre 1941 y 1942.

El dibujante Bob Kane (1915-1998), al descubrir los beneficios que se estaban obteniendo gracias al superhombre de la capa roja, decidió crear un personaje en la misma línea, con el objetivo de emular su éxito y, por ende, sus ganancias. De tal modo, con la colaboración del guionista Bill Finger (1914-1974), creó a Batman, que apareció por vez primera en mayo de 1939, en la portada de *Detective Comics*. Ambos artistas crearían posteriormente a Robin, el joven pupilo del héroe, a Catwoman y a villanos como el Joker, el Pingüino y el Espantapájaros.

Mientras el multimillonario Bruce Wayne se transformaba en el hombre murciélago y comenzaba sus aventuras en la ciudad de Gotham, Superman seguía cosechando éxitos y se convertía en el primer personaje de cómic cuyo nombre era el título de cabecera de una publicación. Batman tendría que esperar para ello hasta 1940. Pero la idea de Kane de aprovechar el tirón de Superman para crear un nuevo superhéroe también se les ocurrió a otros. De igual modo, propiciado por Fawcett Publications, nacía el Capitán Marvel: un periodista radiofónico que, al pronunciar la palabra *¡Shazam!*, adquiría superpoderes gracias a un rayo místico. *Shazam* era el acróstico derivado de los nombres de aquellos a los que caracterizaban las facultades que adquiría: la sabiduría de Salomón, la fuerza de Hércules, la resistencia de Atlas, el poder de Zeus, el valor de Aquiles y la velocidad de Mercurio.



Fotograma del serial de doce episodios *The Adventures of Captain Marvel* (Republic Pictures, 1941), protagonizado por Tom Tyler. El Capitán Marvel fue el primer superhéroe de los *comic books* cuyas aventuras fueron llevadas al cine.

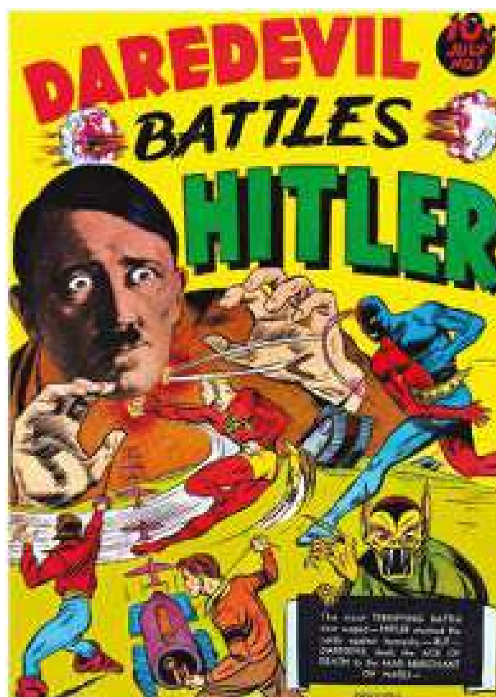
La primera aventura del Capitán Marvel se publicó en *Whiz Comics*, en febrero de 1940, de la mano del editor y guionista Bill Parker (1899-1963) y del ilustrador Charles Clarence Beck (1910-1989). Su acogida fue tal que, al poco tiempo, se lanzó su propia revista, *Captain Marvel Adventures*.

Desde la aparición del cine mudo hasta la década de los cincuenta, los cines estadounidenses proyectaban seriales semanales. Cada uno de los episodios se interrumpía cuando el héroe estaba en peligro o con alguna escena de intriga o suspense, en la línea de ese «continuará...» que tan bien funciona para enganchar a la audiencia. Fue en 1941 cuando Republic Pictures, la principal productora de seriales de los años cuarenta, estrenó *Las aventuras del Capitán Maravillas* (*The Adventures of Captain Marvel*), dirigida por John English (1903-1969) y William Wittney (1915-2002) y protagonizada por Tom Tyler (1903-1954). Por aquel entonces, National demandó a la editorial Fawcett a causa del *copyright* al considerar que el héroe era una burda copia de Superman. Los pleitos se sucedieron durante doce años, hasta que alcanzaron un acuerdo y se canceló la colección.

En noviembre de 1941, en *More Fun Comics #73* aparecieron por vez primera dos nuevos personajes emblemáticos de la compañía: Flecha Verde (*Green Arrow*) y Aquaman, creados por el escritor Mort Weisenger (1915-1978) y los ilustradores George Papp (1916-1989) y Paul Norris (1914-2007) respectivamente.

¿Y qué pasaba entonces con la otra editorial que haría historia en el mundo de los superhéroes? Pues que el editor de revistas *pulp*, Martin Goodman (1908-1992) fundaba Timely Publications. El primer número que lanzó se llamó *Marvel Comics* (octubre, 1939), aunque a partir del siguiente pasó a denominarse *Marvel Mystery Comics*. En el primero se presentaban ya superhéroes como Antorcha Humana, creado por el guionista y dibujante Carl Burgos (1916-1984), el Ángel de Paul Gustavson (1916-1977) y Namor, el Hombre Submarino, creación del guionista y dibujante Bill Everett (1917-1973). Junto a estos nuevos personajes, *Marvel Comics* comenzó a publicar las historias adaptadas de Ka-Zar, un héroe inspirado en Tarzán que, desde 1936, protagonizaba aventuras en las revistas *pulp* de Goodman.

En 1939, Goodman contrató a Joe Simon (1913-2011) como jefe de edición de Timely, quien a su vez fichó a un colaborador que haría historia: el inigualable Jack Kirby (1917-1994), que empezó a trabajar para la casa en 1940. Además, Goodman también contrató a un tal Stanley Lieber (1922-2018), el primo adolescente de su mujer. El muchacho se haría famoso con el seudónimo que eligió para firmar sus obras: Stan Lee.



Cubierta de *Daredevil Battles Hitler* (*Daredevil #1*, julio, 1941. Lev Gleason Pubs.), por Charles Biro y Bob Wood, en la que el personaje de Marvel ya combate contra Hitler, cinco meses antes de que Estados Unidos interviniera en la Segunda Guerra Mundial, tras el ataque a la base naval estadounidense de Pearl Harbour.

Tras el estallido de la Segunda Guerra Mundial (1939-1945), los villanos de los cómics pasaron a ser encarnados por nazis y japoneses y como resultado de los aires de guerra y la buena acogida de los lectores, se produjo el nacimiento de uno de los personajes más queridos y emblemáticos del universo Marvel: el Capitán América.

Creado por Simon y por Kirby, el Capitán América era un tipo escuálido, pero de fuertes principios morales, que había sido transformado en un supersoldado gracias al suero suministrado en un experimento científico. El personaje protagonizaba la colección *Captain America Comics*, cuyo primer número salió a la venta en marzo de 1941. No obstante, a finales de ese mismo año, ambos autores tuvieron un rifirrafe con Goodman y abandonaron Timely para marcharse a la competencia. Goodman pondría entonces a Stan Lee al frente de la edición. Tenía dieciocho años.

Los cómics con las aventuras del Capitán América se publicaron con asiduidad hasta 1949 y la colección fue de nuevo relanzada en los años sesenta. English, que ya se había encargado de dirigir la película del Capitán Marvel, codirigió junto a Elmer Clifton (1890-1949) el primer serial del personaje: *Capitán América* (*Captain America*, 1944) protagonizado por Dick Purcell (1908-1944).

Todos estos superhéroes fueron la punta del iceberg, ya que, en pocos años, los cómics norteamericanos se habían poblado de todo tipo de personajes, más o menos poderosos, que respondían a una misma estética de hombre musculoso, enmascarado, vestido con mallas de colores y con doble identidad. Su presencia era una constante en las historias de acción, fantasía o ciencia ficción, y habitualmente se combinaban la tres vertientes, con más o menos preponderancia de alguna de ellas.

Sin embargo, hubo que esperar a que el mercado editorial estuviera saturado de superhéroes para que surgiera una heroína en igualdad de condiciones: Wonder Woman. Creada por el psicólogo William Moulton Marston (1893-1947), aunque firmaba las historias con el seudónimo de Charles Moulton, y dibujos de Harry G. Peter (1880-1958), la Mujer Maravilla o Wonder Woman hizo su primera aparición en *All Star Comics #8* (octubre de 1941). Una de sus armas más características, el látigo de la verdad, estaba inspirada precisamente en un invento del propio Marston: el detector de mentiras.

No obstante, Wonder Woman no fue la primera. Meses antes Timely ya había lanzado *Miss Fury*, de June Tarpé Mills (1915-1988), una de las primeras autoras de la Edad de Oro. *Miss Fury* estaba protagonizado por Marla Drake, una mujer del ámbito de la alta sociedad que, un día, encuentra un disfraz de felino negro. Al ponérselo, este le confiere poderes y la incita a luchar contra el mal. Pese a que no sea muy recordada, las aventuras de Miss Fury se publicaron hasta 1952.

Por su parte, el guionista Otto Binden (1911-1974) y el dibujante Al Gabriele crearon para Timely una nueva superheroína que pretendía emular al Capitán América y que había adquirido superfuerza y el poder de volar después de haber sido alcanzada por un rayo experimental. Se trataba de Miss America, que hizo su primera aparición en *Marvel Mystery Comics #49*. En

1944 ya tenía su propia revista, *Miss America Comics*, que en su segundo número cambiaría de nombre por *Miss America Magazine*.

Mientras tanto, el hombre murciélago protagonizaba al fin un serial: *The Batman* (1943), dirigido por Lambert Hillyer (1889-1969) y protagonizado por Lewis Wilson (1920-2000), que constituyó la primera aparición en pantalla de Bruce Wayne. La compañía ya era conocida por los lectores como DC, a causa del logo que lucían sus publicaciones en portada, aunque no adoptaría tal nombre como oficial hasta la década de los setenta. Los cómics de Batman seguían teniendo gran aceptación entre el público y protagonizaba las fusiones más curiosas. Así, en relación directa con la tradición artúrica, se publicaba *Sir Batman and Robin in King Arthur's Court* con Merlín, Morgan Le Fay, el rey Arturo y Mordred.

A finales de los cuarenta, Timely seguía intentando ampliar su número de lectoras, así que comenzó a probar suerte con diversas historias dirigidas especialmente al público femenino, con personajes como la Fantasma Rubia y Venus.

Creada por Stan Lee y el dibujante Syd Shores (1916-1973), la Fantasma Rubia (The Blonde Phantom) es Louise Grant Mason, una secretaria enamorada en secreto de su jefe, un detective privado al que ayuda transformándose en una superheroína, aunque él desconozca su identidad. Su debut tuvo lugar en *All Select Comics #11* (1946) y sus aventuras continuarían hasta 1949.

En agosto de 1948, se ponía a la venta el primer número de *Venus*. Creada por Stan Lee, esta nueva heroína fantástica, que no es ni más ni menos que la diosa del amor, abandona su planeta para ir a vivir a la Tierra en pleno siglo xx y comienza a trabajar en una revista como reportera. En sus aventuras aparecerán otros personajes como Thor, Loki y los dioses del Olimpo.

Un nuevo serial protagonizado por el hombre murciélago se estrenó en 1949: *Batman and Robin* (1949) de Spencer Gordon Bennet (1893-1987), con Robert Lowery (1913-1971) como Batman y Johnny Duncan (1923-2016) como Robin.

El superhéroe de Krypton no se quedaba atrás, gracias al estreno de *Superman y los hombres topo* (*Superman and the Mole-Man*, 1951) de Lee Sholem (1913-2000). El papel de Clark Kent recayó sobre George Reeves (1914-1959), que había interpretado a Brent Tarleton en *Lo que el viento se llevó* (*Gone with the Wind*, 1939). La buena acogida del público propició que se lanzara la serie de televisión *Las aventuras de Superman* (*Adventures of Superman*, 1952-1958) protagonizada también por Reeves.

A principios de la década de los cincuenta, Goodman cambió el nombre de su empresa y Timely pasó a llamarse oficialmente Atlas Comics (1952-1961), además de comenzar a lanzar diversos cómics policiacos y bélicos. De igual modo, veía la luz el primer número de *Strange Tales* (1951-1968), una publicación en forma de antología con relatos de terror y suspense, y *Journey Into Mystery* (1952-1966).

Pero la década de los cincuenta no fue fácil para el mundo de los cómics. Comenzaron a ser habituales los artículos en prensa que difundían la idea de que eran una influencia nefasta para los más jóvenes, algunos de ellos auspiciados por el psiquiatra alemán Fredric Wertham (1895-1981). Lo cierto es que la presión de la opinión pública fue tal que, en 1948, la Asociación de Revistas de Cómics de América (Comics Magazine Association of America), en la cual se congregaban editores y publicistas, decidió crear un código para autorregularse, una forma bastante eufemística de decir que se establecían unas reglas para ejercer la autocensura. Entre las normas se encontraba la prohibición de plasmar en los cómics escenas lascivas y de sadismo, mostrar el divorcio como algo atractivo e incluir lenguaje obsceno. No obstante, estas recomendaciones meramente orientativas poco afectaron a lo que se publicaba. En consecuencia, el rechazo al medio continuó acrecentándose entre los sectores más conservadores y puritanos de la época. El punto álgido se alcanzó con la quema de dos mil cómics en Binghamton (Nueva York) en una pila que recordaba a tantas otras que habían convertido en ceniza millones de libros a lo largo de la historia.

Entonces salió a la venta *Seducción del inocente* (*Seduction of the Innocent: the influence of comic books on today's youth*, 1954), un nuevo libro de Wertham que iba a acrecentar todavía más el odio y rechazo al medio. A través de un estudio que abarcaba diversas editoriales de cómics estadounidenses, el autor culpaba a los cómics de terror, policiacos y de

superhéroes de las conductas violentas y criminales de los niños y los jóvenes. Para ilustrarlo se sirvió de imágenes extraídas de las publicaciones de Entertaining Comics y DC Comics y para sus ejemplos utilizó personajes como Batman, Superman y Wonder Woman.

Wertham alertaba sobre lo nocivo para los lectores de la relación entre Batman y Robin. Se mostraba escandalizado de cómo en las historietas Batman terminaba en la cama lesionado mientras Robin, un efebo de piernas desnudas, se sentaba cerca de él. Por si eso fuera poco, también veía en cualquier detalle entre ambos una señal de que mantenían una relación homosexual, ya que vivir en una casa suntuosa, con hermosas flores en largos jarrones y servicio de mayordomo, lo catalogaba como el sueño de dos homosexuales. Además, señalaba que en los cómics de Batman apenas aparecían mujeres y una de las pocas que lo hacía era una viciosa y tenía un látigo. Efectivamente, se refería a Catwoman.

Pero la mujer gato no fue la única en soportar las críticas del psiquiatra alemán. Wonder Woman no se quedaba atrás. Wertham afirmaba que la Mujer Maravilla asustaba a los niños indefensos al mostrarse como una mujer fuerte y que ello provocaría que, en el futuro, los críos se convirtieran en homosexuales. De hecho, la identificaba con una versión lésbica de Batman y Robin, solo que Diana, en vez del efebo, tenía a sus amazonas.

Ante este panorama, ese mismo año, en el Subcomité del Senado estadounidense se trató el tema de la delincuencia juvenil y en los estudios y debates se abordó el asunto de los cómics, tomando como referencia las declaraciones de Wertham. Pero la tesis de este no fue secundada por todos los profesionales de la salud, así que la conclusión a la que se llegó fue que lo aconsejable sería que la propia industria editorial se encargara de regular el contenido de sus publicaciones. Como resultado, la asociación de editores rescató aquellas normas de autocensura de unos años atrás y creó el Comics Code Authority (CCA), un codigo deontológico y una entidad encargada de revisar y corregir los cómics antes de su lanzamiento. Aquellos que obtenían el beneplácito para ser publicados lucían el sello de la CCA en sus portadas.

Pero este código fue más restrictivo que el anterior y amplió las prohibiciones en diversos puntos. Así, se ordenaba que el bien siempre tenía que triunfar sobre el mal, que los villanos siempre debían ser castigados y que las historias de amor tenían que estar orientadas a enseñar el valor del hogar y la santidad del matrimonio. También se prohibían las escenas de sexo, de lujuria y de sadismo, las relaciones homosexuales, los desnudos y las posturas provocativas, la exageración de los atributos femeninos, la utilización de los términos «horror» y «terror» en los títulos de las revistas, la muestra de gran cantidad de sangre y las escenas con vampiros, fantasmas, hombres lobo y muertos vivientes. Entre unas cosas y otras, el CCA puso fin a la Edad de Oro del cómic estadounidense.

En mayo de 1955, Atlas lanzaba *Black Knight*, una nueva colección protagonizada por el caballero *sir* Percy de Scandia, el cual viste una armadura mágica cedida por el mismísimo Merlín para proteger Camelot del malvado Mordred. Al año siguiente, Kirby volvía a trabajar para DC y la compañía estrenaba en *Detective Comics #233* (julio de 1956) un nuevo personaje: Batwoman, creada por el escritor Edmond Hamilton y el dibujante Sheldon Moldoff (1920-2012).

A finales de los cincuenta, las ventas de cómics habían descendido notablemente, a causa de los efectos del CCA y del auge de la televisión como nueva forma de entretenimiento, aunque no fue óbice para que siguieran apareciendo obras clásicas e imprescindibles. En febrero de 1957, vio la luz uno de los míticos títulos de Kirby: *Challengers of the Unknown*, en *Showcase #6*. La historia está protagonizada por cuatro supervivientes de un accidente de aviación que investigan fenómenos paranormales.

DC continuaba satisfaciendo a los lectores con historias en las que su punta de lanza seguía estando formada por su particular trinidad: Superman, Wonder Woman y Batman, mientras nacían otros personajes como Supergirl en *Action Comics #252* (mayo de 1959), creada por Otto Binder y Al Plastino (1921-2013). Ya en la nueva década, la compañía sacudiría de nuevo el mercado gracias a una nueva colección protagonizada por la Liga de la Justicia (*Justice League*), concebida por el escritor Gardner Fox (1911-1986) y formada por los principales personajes de la casa, como Batman, Wonder Woman, Flash y Aquaman. El equipo hizo su primera aparición como tal en *The Brave and The Bold #28* (marzo de 1960).

Dice la leyenda que, un día en el que Goodman se encontraba jugando al golf, un ejecutivo le comentó que los cómics de superhéroes estaban volviendo a venderse muy bien, tal y como sucedía con las aventuras de la Liga de la Justicia que editaba la competencia. Goodman tomó buena nota de ello y le pidió a Stan Lee que creara algo en esa línea. Fue entonces cuando Lee y Kirby, que volvía a trabajar para la casa, idearon un cuarteto que haría historia: *Los cuatro fantásticos* (*The Fantastic Four*). Su primer número salió a la venta en noviembre de 1961 y su acogida fue tan abrumadora, que Marvel se animó a seguir aumentando su plantel de personajes. Con este nuevo encargo, Kirby y Lee crearon Hulk, el alter ego del científico Bruce Banner, que se presentó en *The Incredible Hulk #1* (mayo de 1962) y Thor debutaría en *Journey Into Mystery #83* (agosto de 1962). Las aventuras de Thor y todo el universo asgardiano, con Odín, Loki y Heindall, entre otros, gustaron tanto a los lectores que en el número 125, la publicación pasó a denominarse *The Mighty Thor*.

Ese mismo verano, en *Amazing Fantasy #15* (agosto de 1962), nacía un nuevo personaje de la mano de Stan Lee y el dibujante Steve Ditko (1927-2018): Spiderman, un muchacho llamado Peter Parker que consigue sus poderes después de que le pique una araña y que se convertiría en otro de los bastiones «marvelitas».

Cuando, en 1963, Atlas pasó a llamarse Marvel Comics, ese nuevo aire editorial que la devolvía a sus orígenes ya lo impregnaba todo, con los superhéroes como protagonistas. La producción era frenética. En *Tales of Suspense #39* (marzo de 1963), hizo su debut Iron Man, ideado por Stan Lee y Kirby, pero tal era el trabajo que ambos tenían que el guion corrió a cargo del hermano de aquel, Larry Lieber (1933), y los dibujos fueron obra de Don Heck (1929-1955). Lee y Ditko presentaron al doctor Extraño (Doctor Strange) en *Strange Tales #110* (julio de 1963), mientras que en *Tales of Suspense #43* (julio de 1963) aparecía Kala, reina del subsuelo, inspirada en el personaje de Ayesha de Haggard. En septiembre, del binomio formado por Kirby y Lee surgieron dos nuevos grupos de superhéroes: *X-Men #1* y *Los Vengadores #1* (*The Avengers #1*). En *The Avengers #4* (marzo de 1964) revivirían al Capitán América y, al mes siguiente, se lanzaría *Daredevil #1* (abril de 1964). El universo Marvel se había expandido y la Edad de Plata de los cómics estadounidenses se había consolidado.

Ante este panorama, los espectadores no se quedaban atrás en la demanda de las aventuras protagonizadas por superhéroes. El hombre murciélago veía de nuevo incrementada su fama gracias a *Batman* (1966-1968), una nueva adaptación televisiva con Adam West (1928-2017) como protagonista; al tiempo que se lanzaban series de animación para televisión como *The New Adventures of Superman* (1966), *The Superman/Aquaman Hour of Adventure* (1967) y *Aquaman* (1967).

Pero regresemos a un antiguo conocido. Después de que Fawcett cesara de publicar las aventuras del Capitán Marvel, tras más de una década de pleitos, DC se planteó comprarle los derechos del personaje para continuar sus aventuras en una nueva colección, pero se encontraron con un problema. Marvel Comics había registrado ya el nombre de Mar-vell, para el personaje de un guerrero y espía del planeta Kree, creado por Stan Lee y Gene Colan (1926-2011), y que había hecho su debut en *Marvel Super Heroes #12* (diciembre de 1967). Y es que cuando este nuevo personaje salió, hacía unos trece años que Fawcett no usaba su nombre, por lo que había perdido los derechos sobre él. En consecuencia, a DC no le quedó otra que cambiarlo por el de Shazam en 1972.

En 1970, Kirby volvía a trabajar para DC. Fue entonces cuando creó una de sus obras maestras: *El Cuarto Mundo* (*Fourth World*, 1970-1973), un espectacular universo formado por *Los Nuevos Dioses* (*New Gods*), *Los jóvenes Eternos* (*The Forever People*), *Mister Milagro* (*Mister Miracle*) y *Superman's Pal Jimmy Olsen*.

Un año después, el Departamento de Salud, Educación y Bienestar del Gobierno de Estados Unidos le pidió a Stan Lee que creara un cómic para difundir los efectos nocivos de las drogas y alertar a los más jóvenes del peligro de su consumo. Lee aceptó sin dudarlo, pero para ello era consciente de que tendría que saltarse el CCA, el cual prohibía expresamente la mención a las drogas. Pero como él y Goodman estuvieron de acuerdo en arriesgarse, se puso manos a la obra. Así se lanzó *The Amazing Spider-man #96* (mayo de 1971), en el que el mejor amigo de Peter Parker se vuelve adicto a las

pastillas y es hospitalizado. Esta aventura de Spiderman, que fue todo un éxito, y que apareció sin el sello del CCA en su portada, contribuyó a lograr que se revisaran las normas del código. Como resultado, se levantó la prohibición de que en los cómics aparecieran vampiros, espectros y hombres lobo, así como las referencias a las drogas. No era mucho, pero era algo.

Mientras tanto, el universo de Batman seguía incrementando sus apariciones cinematográficas, con las versiones más variopintas, en cualquier parte del mundo, muchas de ellas no autorizadas. Tal es el caso de la película mexicana *La mujer murciélago* (*Bat Woman*, 1968) dirigida por René Salazar (1906-1988) y protagonizada por Maura Monti (1942) y la cinta filipina *Batwoman and Robin* (1972) de Jun Aristorenas (1933-2000), en la que la esposa del director, Virginia Aristorenas, interpretaba a Batwoman y el hijo de ambos, Robin Aristorenas, se ponía en la piel de Robin. Ambos actores repetirían sus papeles en *Batman and Robin Meet The Queen of the Vampires* (1972), en esta ocasión dirigidos por Tony Cayado. Al año siguiente, se estrenaría *Fight! Batman Fight!* (1973) de Romeo M. Galang con Victor Wood (1946) como Batman y Lotis Key (1941) como Catwoman; y una versión turca dirigida por Günay Kosova (1942), con el título de *Yarasa adam-Bedmen* (1973).

Precisamente en 1973, en la televisión estadounidense se estrenaba una serie animada, producida por Hanna Barbera, basada en los superhéroes de la Liga de la Justicia. Se tituló *Súper Amigos* (*Super Friends*) y aunque su nombre cambió en varias ocasiones y hubo baile de personajes en sus historias, llegó a alcanzar un total de trece temporadas.

Pocos años después, vio la luz el primer número de lo que terminaría siendo una de las sagas más fascinantes de Kirby, la cual se encargó de escribir y dibujar. Comenzó a trabajar en ella tras regresar a Marvel y se sirvió de la arqueología, la mitología, la fantasía, las civilizaciones perdidas y los superhéroes para conformar su argumento. Como resultado, creó *Los Eternos* (*The Eternals*, 1976-1978). El mismo año en que finalizaba la serie, Kirby dejaba de trabajar para la compañía.

El estreno de *Superman: la película* (*Superman: The Movi*e, 1978) de Richard Donner (1930), protagonizada por Christopher Reeve (1952-2004), Marlon Brando (1924-2004) y Gene Hackman (1930), supuso el primer taquillazo cinematográfico de una película de superhéroes que, al fin, hizo historia. Dos años después se estrenaron sus secuelas *Superman II* (1980) y *Superman III* (1983), ambas dirigidas por Richard Lester (1932) y en las que Reeve seguía interpretando al superhéroe y Margot Kidder (1948-2018) a la incisiva y resolutiva periodista Lois Lane.

A resultas del éxito de la película de Superman, vio la luz *Supersonic Man* (1979), un largometraje español, dirigido por Juan Piquer Simón (1935-2011) y protagonizado por su compatriota el actor y culturista José Luis Ayestarán (1945). El título de la cinta, en un principio, iba a ser *Flash Man*, pero la productora Dino de Laurentiis, que tenía en marcha *Flash Gordon*, hizo valer sus derechos sobre el nombre y hubo que cambiarlo. Ayestarán, que ya había interpretado a Tarzán en un par de películas españolas, se ponía en esta ocasión en la piel de Supersonic Man, un superhéroe que llega a la Tierra y ha de enfrentarse a un científico que quiere dominar el mundo.

En esta etapa ochentera en la que se pusieron de moda las películas de superhéroes, se estrenó a su vez el largometraje británico *Supergirl* (1984), dirigido por Jeannot Szwarc (1939) y protagonizado por Helen Slater (1963). Años después, Slater interpretaría a la madre kryptoniana de Superman en la serie de televisión *Smallville* (2001-2011), en la que se seguían las aventuras y desventuras de un joven Clark Kent en la piel del actor Tom Welling (1977). Aunque esta no fue la única serie de televisión en imagen real con Superman. En los noventa ya se había estrenado *Lois & Clark* (1993-1997), que también tuvo muy buena acogida por parte de los telespectadores.

Mientras Superman triunfaba tanto en cómic como en el cine, DC publicaba otras historias en las que lo fantástico tenía especial presencia, como *Amatista: Princesa de Gemworld* (*Amethyst, Princess of Gemworld*, 1983), dirigida a las lectoras más jóvenes. Escrito por Dan Mishkin (1953) y Gary Cohn (1952) y con dibujos de Ernie Colon (1931), el cómic estaba protagonizado por una adolescente que descubre que es una princesa huérfana, con poderes, transportada de bebé a la Tierra desde el reino mágico de Gemworld.

En 1982, Jim Starlin creaba la primera novela gráfica de Marvel (*Marvel Graphic Novel #1*), un clásico imprescindible de la casa: *La muerte del Capitán Marvel* (*The Death of the Captain Marvel*). Uno de los primeros *crossovers* entre los personajes de la propia editorial vio la luz dos años después. Se trataba de *Secret Wars* (1984-1985), de Jim Shooter (1951) y Mike Zeck (1949). La acogida de *Secret Wars* entre el público fue tan abrumadora que DC encargó a Wolfman y Pérez que hicieran algo en esa línea con los personajes de la casa. Así nació *Crisis en Tierras Infinitas* (*Crisis in Infinite Earths*, 1985). Un año más tarde, Superman sería revitalizado en *El Hombre de Acero* (*The Man of Steel*, 1986), de John Byrne (1950), y en los noventa llegaría la conmoción absoluta con *La muerte de Superman* (*The Death of Superman*, 1992-1993).

Al tiempo que en Estados Unidos los superhéroes de Marvel y DC triunfaban, en Reino Unido, Alan Moore (1953) comenzaba a publicar sus historias en las revistas, entre las que encontramos las del Capitán Britania y Marvelman, y Dez Skinn (1951), un antiguo editor de Marvel, lanzaba *Warrior* (1982-1985), una antología para lectores adultos, en cuyas páginas se abordaban géneros como la ciencia ficción, la espada y brujería y los superhéroes. Moore iniciaba dos de sus historias en su primer número: *Marvelman*, con dibujos de Garry Leach (1954), y *V de Vendetta* (*V for Vendetta*) con el dibujante David Lloyd (1950).

Moore cruzó el charco y se puso al servicio de DC Comics. El primero de sus trabajos en la editorial fue hacerse cargo de la serie *La Cosa del Pantano*, en la que presentó al detective de fenómenos extraños John Constantine (*Swamp Thing #25*, junio de 1984). El escritor británico siguió trabajando profusamente y pronto firmó una de sus obras más elogiadas: *Watchmen* (1986-1987), con dibujos de Dave Gibbons (1949). El género de superhéroes, por si alguien todavía no se había dado cuenta, se había hecho del todo adulto.

El siguiente punto de inflexión en el universo de los superhéroes de DC fue la publicación de *Batman: El Regreso del Caballero Oscuro* (*Batman: The Dark Knight*, 1986) de Frank Miller (1957), quien había empezado a trabajar a finales de los setenta para Marvel dibujando a Daredevil. Posteriormente también se encargó de los guiones y creó el personaje de Elektra (*Daredevil #168*), pero con *Batman: El Regreso del Caballero*

Oscuro, entró en la historia del cómic por la puerta grande. Tras esta obra seguirían otras magníficas como *Elektra asesina* (*Elektra: Assassin*, 1986-1987) y *Daredevil: Amor y Guerra* (*Daredevil: Love and War*, 1986) con dibujos de Bill Sienkiewicz (1958); *Batman: Año Uno* (*Batman: Year One*, 1986-1987) con dibujos de David Mazzucchelli (1960); y *Elektra Lives Again* (1990).

De igual modo, en 1989, DC lanzaba *Aquaman: Las crónicas de Atlantis* (*Aquaman: The Atlantis Chronicles*), una saga escrita por Peter David (1956) e ilustrada por el español Esteban Maroto (1942).

El auge de público juvenil y adulto como consumidor de dibujos animados, que se había ido incrementando desde los años ochenta, provocó que Marvel se decidiera a explotar el filón de las series de televisión protagonizadas por sus superhéroes. Así vieron la luz *X-Men* (1992-1997) y su secuela *X-Men: Evolution* (2000-2003), *Spiderman* (1994-1998), *Los cuatro Fantásticos* (*Fantastic Four*, 1994-1996), *Iron Man* (1994-1996) y *The Incredible Hulk* (1996-1997). Pero a pesar de los numerosos estrenos de series animadas en televisión, después del éxito del Superman protagonizado por Reeves en el cine, Hollywood había estado resistiéndose a las adaptaciones de los superhéroes para la gran pantalla. Las cosas comenzaron a cambiar cuando Tim Burton se encargó de uno de los míticos personajes de DC: Batman.

Batman (1989) estaba protagonizada por Michael Keaton (1951), Jack Nicholson (1937) y Kim Basinger (1953). Cuando se hizo público a quién había escogido Burton para interpretar al superhéroe, todos se le echaron encima, hasta tal punto que las acciones de la Warner Bros cayeron en picado en la Bolsa y el mismísimo Bob Kane se mostró disgustado con la elección. Curiosamente, cuando el *film* se estrenó, las expectativas se vieron superadas, ya que se convirtió en la película más taquillera que la Warner había lanzado hasta ese momento. Un par de años después, Burton rodó *Batman Returns* (1992), en la que Keaton repetía con el personaje y Michelle Pfeiffer hacía de Catwoman. Sin embargo, la acogida entre los espectadores empezó a decaer en las dos secuelas siguientes, dirigidas por Joel Schumacher (1939): *Batman forever* (1995) y *Batman y Robin* (*Batman & Robin*, 1997) en las que el papel del superhéroe correría a cargo de Val Kilmer (1959) y George Clooney (1961) respectivamente. Habría que esperar unos años a que se estrenara una

trilogía de culto en la que el personaje es tratado con la profundidad y oscuridad debida con *Batman Begins* (2005), *El caballero oscuro* (*The Dark Knight*, 2008) y *Batman: La leyenda renace* (*Batman: The Dark Knight Rises*, 2012) del director Christopher Nolan (1970), protagonizadas por un increíble Christian Bale (1974).

Marvel, a la hora de llevar a la gran pantalla a sus superhéroes más destacados, comprobó cómo *Capitán América* (*Captain America*, 1990), de Albert Pyun (1954), resultó un auténtico fracaso. No obstante, cuando Wesley Snipes (1962) protagonizó *Blade* (1998), de Stephen Norrington (1964), todo cambió. Tras ella, se estrenarían *X-Men* (2000) y *X-Men 2* (2003) de Bryan Singer (1965) y *Spiderman* (2002) de Sam Raimi (1959). La buena acogida en taquilla no dejó lugar a dudas. Los espectadores estaban encantados, los fans pedían cada vez más y, al final, todas ellas terminarían siendo un presagio de lo que estaba por venir en las dos primeras décadas del siglo XXI.

ALGO MÁS QUE SUPERHÉROES: AVENTUREROS, ELFOS Y VAMPIROS

Antes de que llegaran los superhéroes, las aventuras eran las protagonistas de las historietas estadounidenses. En 1934, Harold Foster (1892-1982) creaba *El Príncipe Valiente* (*Prince Valiant*), una colección que bebía de los mitos artúricos, protagonizada por un noble pupilo de *sir* Gawain. Su éxito fue tal que duró hasta 1971. Foster ya se había encargado de ilustrar la adaptación de *Tarzán de los monos* de Burroughs con guiones de diversos autores.

Luego fueron los superhéroes los grandes protagonistas de los cómics y aguantaron el embite de las modas, las guerras y las crisis durante la década de los cincuenta, cuando entre los géneros predilectos de los lectores se encontraban las historias policiacas y las de terror, con títulos como *Tales from the Crypt* (1950-1955), *The Vault of Horror* (1950-1955), *The Haunt of Fear* (1950-1954), *Weird Science* (1950-1953) y *Weird Fantasy* (1950-1953), publicados por Entertaining Comics, más conocida como EC Comics. Pero las revistas de terror fueron canceladas en 1954, cuando la autocensura llegó a la industria bajo las siglas CCA.

Después de la revisión del código en 1971, volvieron a aparecer los cómics con vampiros, hombres lobo y monstruos de todo tipo y se comercializaron numerosas publicaciones para cubrir ese vacío que las antiguas prohibiciones habían propiciado. Marvel presentó a Werewolf By Night en *Marvel Spotlight #2* (febrero, 1972), un nuevo personaje que había sido mordido por una mujer lobo a finales del siglo XVIII. Luego lanzó *La Tumba de Drácula* (*The Tomb of Dracula*, 1972-1979), donde el dibujante Gene Colan y el escritor Marv Wolfman reinterpretaban la historia de Bram Stoker y darían a conocer al personaje de Blade, el cazavampiros (*The Tomb of Dracula #10*). En agosto del mismo año, en *Marvel Spotlight #5*, hizo su debut el Motorista Fantasma (*Ghost Rider*), creado por Roy Thomas, el guionista Gary Friedrich (1943-2018) y el dibujante Mike Ploog (1942), en el que un motorista acrobático llamado Johny Blaze hace un pacto con el diablo, revisión del mito de Fausto.

En 1973, Marvel continuó comercializando nuevas colecciones de terror para público adulto, entre las que se encontraba *The Monster of Frankenstein*, que comenzó con una fiel adaptación de la novela de Mary Shelley, con guion de Friedrich y dibujos de Ploog; *Dracula Lives!* (1973-1975), una antología de relatos sobre Drácula, en la que Thomas y Dick Giordano (1932-2010) adaptaron la novela de Stoker; *Tales of the Zombie* (1973-1975) y *Vampire Tales* (1973-1975).



Crom the Barbarian (*Out of this World* #1, 1950), cómic ambientado en la época prehistórica y en el que su protagonista, con su espada Skull-Cracker, protege a su pueblo de monstruos, enemigos y hechiceros.

Al mismo tiempo que revivía el género de terror, la espada y brujería llegaba para quedarse. Este subgénero ya había intentado ganarse a los lectores décadas atrás, cuando Avon Publications estrenó *Crom the Barbarian* de Gardner F. Fox (1911-1986) y John Giunta (1920-1970). Inspirado en la obra de Robin E. Howard, se considera que este es el primer cómic de espada y brujería, aunque la consolidación de este subgénero fantástico no se produciría hasta la adaptación de las historias protagonizadas por Conan.

Todo empezó cuando Roy Thomas comenzó a insistir a sus jefes para que compraran los derechos de un personaje que adoraba: Conan. Por fortuna, escucharon su consejo y así apareció *Conan el bárbaro* (*Conan The Barbarian*, 1970) con guiones del propio Thomas, que adaptaba las novelas de Howard, y dibujos de Barry Windsor Smith (1949), quien sería sustituido

posteriormente por John Buscema (1927-2002). Buscema llevaba años trabajando para Marvel y ya era muy conocido por la fabulosa serie protagonizada por Estela Plateada (*Silver Surfer*, 1968-1970), realizada con Stan Lee para revitalizar el personaje que este había creado con Kirby durante la década de los sesenta.

Los cómics del cimmerio se vendieron como churros y, en menos de un año, pasaron de una periodicidad bimestral a mensual. Aprovechando el tirón, otro héroe de Howard fue llevado a las viñetas con los guiones de Thomas y dibujos de los hermanos Marie Severin (1929-2018) y John Severin (1921-2012): *Kull el Conquistador* (*Kull the Conqueror*, 1971).

Un par de años después, Thomas se inspiró en otro personaje de Howard: Sonya la Roja (Red Sonya de Rogatino), protagonista del relato *La sombra del buitre*. Thomas cambió una consonante en el nombre y Red Sonya se transformó en Red Sonja, una espectacular guerrera, dibujada por Windsor Smith, a la que reubicó junto a Conan en la Era Hyboria.

No sería la última creación de Howard en cobrar vida en los cómics. En la revista *Monsters Unleashed #1* (julio de 1973) apareció Solomon Kane. Thomas adaptaba así el relato *Calaveras en las estrellas* (*Skulls in the Stars*), con el dibujante Ralph Reese (1949). Desde entonces sería un personaje más de la casa y, ya en los ochenta, vería la luz *The Sword of Solomon Kane* (1985-1986), una colección en la que era el absoluto protagonista.

Mientras tanto, Kirby creaba para DC *El Demonio* (*The Demon*, 1972-1974) y en *Wonder Woman #202* (octubre de 1972) aparecían Fafhrd y el Ratonero Gris, los personajes de Fritz Leiber, en una aventura adaptada por Giordano y con guion del escritor de ciencia ficción Samuel R. Delany (1942). Con ciertos paralelismos al Conan de Howard, en 1975 se lanzaban *Claw, the Unconquered*, del escritor David Michelinie (1948) y el dibujante Ernie Chan (1940-2012); *Stalker* con guiones de Paul Levitz (1956) y dibujos de Ditko; y *The Warlord* creado por Mike Grell (1947).

Conan no había hecho solo su aparición estelar en el universo de los cómics Marvel. Otro personaje emblemático estaba presente en una historia incluida en *Conan el Bárbaro* (*Conan The Barbarian #14*, marzo de 1972). Se trataba de *¡Una espada llamada Stormbringer!* (*A Sword called... Stormbringer!*). Y es que, una vez más, Thomas se había encargado de

adaptar otro imprescindible del género. En esta ocasión, el elegido había sido Elric de Melniboné, de Michael Moorcock. Las ilustraciones del albino corrieron a cargo de Barry Windsor Smith. Guionista y dibujante volvieron a formar equipo para adaptar otra aventura del personaje en el número siguiente (*Conan The Barbarian #15*, mayo de 1972): *La Emperatriz Verde de Melniboné* (*The Green Empress of Melniboné*).

El año en que DC publicaba *Beowulf Dragon Slayer* (1975-1976), creado por Michael Uslan (1951) y el dibujante y entintador peruano Ricardo Villamonte Pizarro (1932), veía la luz una colaboración de aquella con Marvel para adaptar al cómic la exitosa película musical *El mago de Oz* (*Wizard of Oz*), con guion de Thomas y dibujos de Buscema, con el título de *MGM's Marvelous Wizard of Oz*.

Un nuevo y particular personaje se unió entonces al universo Marvel: el pato Howard, creado por Steve Gerber (1947-2008) y el dibujante Val Mayerik (1950) en *Adventures into Fear* #19 (1970), y que en 1976 protagonizó su propia colección, con los guiones de Gerber y dibujos de Frank Brunner (1949). *Howard the Duck* seguía las aventuras de un pato parlante que queda atrapado en la Tierra y con las que se parodiaban diversos géneros, como la espada y brujería.

Por aquel entonces, se lanzó la colección *Marvel Classics Comics*, que adaptaba obras clásicas. El primero correspondió a *Dr. Jekyll y Mr. Hyde* (*Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, de 1976). Tras él llegaron *Drácula* (*Dracula*, 1976), *Los viajes de Gulliver* (*Gulliver's Travels*, 1976), *20 000 leguas de viaje submarino* (*20 000 leagues under the Sea*, 1976), *Frankenstein* (1977), *El pozo y el péndulo* (*The Pit and the Pendulum*, 1977), *La Ilíada* (*The Iliad*, 1977), *La Odisea* (*The Odyssey*, 1977), *Ella* (*She*, 1977) y *La piedra lunar* (*The Moonstone*, 1977). La colección finalizaría con *Alicia en el País de las Maravillas* (*Alice in Wonderland*, 1978), *The Arabian Nights* (1978) y *Cuento de Navidad* (*A Christmas Carol*, 1978).

Roy Thomas volvió a mostrar una intuición fabulosa cuando comenzó a insistir a sus jefes para que adaptaran al cómic una película que todavía no se había estrenado, pero que él se veía venir que sería un éxito absoluto: *Star Wars*. La adaptación corrió a cargo de él mismo y diversos dibujantes, en seis números que comenzaron a venderse semanas antes del estreno. Marvel siguió publicando los cómics de *Star Wars* hasta 1986.

En 1980, la compañía lanzaba una nueva publicación: *Epic Illustrated*, siguiendo la estela de *Heavy Metal*, otra revista mítica de la época, que apareció en 1977 como versión americana de la francesa *Métal Hurlant* (1974-1987). En *Heavy Meta*l tenían cabida la ciencia ficción, la fantasía oscura y la erótica, y en sus páginas aparecían obras tales como la versión ilustrada del *Paraíso Perdido* de Milton, realizada por Terrance Lindall (1944); *Ulysse*, basado en la obra de Homero, adaptado por Jacques Lob (1932-1990) y con dibujos de Georges Pichard (1920-2003) e historias como *A Rose for Ecclesiastes* del escritor Roger Zelazny.

A finales de los setenta nació una serie fantástica que se convertiría en una obra de referencia dentro del género, por más que nadie lo hubiera previsto cuando se estrenó. La historia de *Cerebus* (1977-2004) comenzó cuando Dave Sim (1956) creó la editorial Aardvark-Vanaheim para autoeditar sus cómics. Esta colección alcanzaría, nada más y nada menos, que trescientos números de la mano de Sim, su único autor, durante la friolera de veintiséis años. En un principio, su argumento, protagonizado por un cerdo antropomorfo, nacía como una parodia de las historias de Conan, Sonja y Elric, aunque a medida que el autor avanzaba, la evolución de la historia era más que evidente y terminó conformando un mundo propio en el que subyacían todo tipo de críticas políticas y sociales. Sim se resistió durante décadas a permitir la traducción de su obra, temeroso de que las versiones no fueran fieles al original, pero al final cedió. Así las cosas, hasta el año 2010 *Cerebus* no pudo disfrutarse en castellano.

Poco tiempo después de que Sim creara su famoso cerdo guerrero, el astrofísico Richard Pini (1950) y su esposa Wendy (1951) publicaban la serie *Elfquest* (1978). La historia sería editada por Epic Comics, DC y Dark Horse sucesivamente.

Fundada en 1985, Epic Comics era un nuevo sello de Marvel, creado tras el buen resultado de *Epic Illustrated* y cuyos primeros proyectos seguían la estela de las *space opera*, pero que pronto añadió a su plantel historias fantásticas como *Elfquest*; *Moonshadow* (1985-1987), con guion de J. M. DeMatteis (1953) e ilustrado por Jon J. Muth (1960) y Kent Williams (1962); y *Fafhrd and the Gray Mouser* (1991), adaptación de la novela de Fritz Leiber con guion de Howard Chaykin (1950) y dibujos de Mike Mignola (1960).

También siguió adelante la publicación de la colección Marvel Graphic Novel, en la que destacan *Elric: The Dreaming City* (1982), basada en la obra de Moorcock, con guion de Roy Thomas e ilustraciones de P. Craig Russell (1951); *Conan the Barbarian: The Witch Queen of Acheron* (1985) de Don Kraar (1950) y Gary Kwapisz; *Marada. The She-Wolf* (1986) de Claremont y John Bolton (1951); *Conan the Reaver* (1987) de Kraar y John Severin, además de *The Death of Groo* (1988) de Mark Evanier (1952) y Sergio Aragonés (1937), entre muchas otras.

Entre 1982 y 1985, DC publicaba otro imprescindible: *Camelot 3000*, de Mike W. Barr (1952) y Brian Bolland (1951), una revisión futurista del mito artúrico. Por su parte, First Comics, que había lanzado ya su primera novela gráfica, *Beowulf* (1985), adaptada e ilustrada por Jerry Bingham (1953), trabajó estrechamente con Michael Moorcock para lanzar sus historias sobre el Campeón Eterno. De tal forma vieron la luz *Elric of Melniboné* (1986), *Elric: Sailor on the Seas of Fate* (1987) y *Elric: The Weird of the White Wolf* (1990), así como *Las crónicas de Corum* (*The Chronicles of Corum*, de 1987-1988).

DC comenzó a publicar entonces *Advanced Dungeons and Dragons* (1988-1991) y *Dragonlance* (1988-1991). También lanzaría *Sandman* (1989-1996), una obra imprescindible de Neil Gaiman (1960). Por aquel entonces, Eclipse Comics adaptaba dos clásicos de la literatura fantástica: *El hobbit* (*The Hobbit*, 1989-1990) con guion de Charles Dixon y Sean Deming e ilustraciones de David Wenzel (1950) y *She* (1988) de Dick Davis y Vincent Napoli y en 1991 haría lo propio con la versión de *Los jinetes de dragones de Pern* (*Dragonflight*), la saga de novelas de Anne McCaffrey, con guion adaptado de Brynne Stephens (1958) y dibujos de Lela Dowling.

Jeff Smith (1960) creó a principios de los noventa su propia editorial, Cartoon Books, para publicar *Bone* (1991-2004), una bella historia de fantasía que ha ganado numerosos premios desde que vio la luz y que es una de esas obras de obligada lectura dentro del género.

Una nueva heroína comenzó su andadura en 1995 de la mano de la editorial Image Comics: *Witchblade* (1995-2015). Esta fantasía urbana está protagonizada por la policía de Nueva York Sarah Pezzini, poseedora de un arma mágica que ha pasado a través del tiempo por la mano de las mujeres más importantes de la historia, y que utiliza para luchar contra el mal y las

fuerzas oscuras. En el año 2000, se estrenó la película para televisión que terminaría siendo el episodio piloto de la serie que se emitiría durante los dos años siguientes.

En la década de los noventa, en Dark Horse, nacía Hellboy, otro personaje imprescindible del género fantástico creado por Mignola. Hellboy es un demonio que trabaja para una agencia gubernamental que se dedica a resolver casos paranormales. Asimismo, Roy Thomas adaptaría para la editorial las series de televisión *Xena: la princesa guerrera* y *Hércules*, mientras que su versión de la ópera de Richard Wagner *El Anillo de los Nibelungos* (*The Ring of Nibelung*, 1989-1990), con el dibujante Gil Kane (1926-2000), era publicada por DC y para la editorial Dude Comics escribía *Carmilla. Nuestra Señora de los Vampiros* (1999), basada en el libro de Sheridan Le Fanu, con dibujos de Isaac M. del Rivero (1957) y Rafael Fonteriz (1961).

En la frontera hacia el nuevo siglo, Moore firmaba otra de sus obras imprescindibles: *The League of Extraordinary Gentlemen* (1999), con ilustraciones de Kevin O'Neill (1953), protagonizada por un conjunto de héroes y personajes míticos que son reclutados por el Imperio británico para trabajar como agentes secretos en plena época victoriana. Entre ellos se encuentran Allan Quatermain, Mina Harker, el capitán Nemo y el Dr. Jekyll.

En el año 2001, Marvel Comics dejaba de utilizar el CCA, que había sido nuevamente revisado en 1989 para eliminar la restricción de las escenas e historias homosexuales. Con el nuevo siglo, Marvel crearía su propio sistema de clasificación por edades y DC haría lo propio una década después.

Más allá de Hyboria, Metrópolis y Gotham

Mientras los superhéroes eran los protagonistas indiscutibles de los cómics estadounidenses en la primera mitad del siglo XX, en Europa triunfaban las historias de aventuras en los tebeos y los cuentos de hadas tradicionales dirigidos al público femenino.

En España, los primeros cuadernillos que salieron a la venta fueron el semanario *Charlot* (1916-1924) y *TBO* (1917-1998), cuyo éxito terminó propiciando que el término «tebeo» se usara de forma popular para hacer referencia a las historietas y se incluyera oficialmente en la edición del *Diccionario* de la Real Academia Española en 1968. La espectacular acogida de *TBO*, de la editorial Buigas, provocó que empezaran a lanzarse más publicaciones de humor y aventuras dirigidas a un público infantil y juvenil. Tal fue el caso del semanal *Periquín* (1918-1919), con adaptaciones de cuentos populares; la *Colección Gráfica de TBO* (1919), en la que veían la luz versiones libres de novelas como *Cinco semanas en globo*, *La Isla Misteriosa*, *Los tres mosqueteros* y *Veinte mil leguas de viaje submarino*; e *Historias y Cuentos de TBO*, con historietas como «La Cenicienta», «Barba-Azul», etcétera.

Al tiempo, en Reino Unido, una de las tiras infantiles de más éxito era *El oso Rupert* (*Rupert Bear*), que fue lanzada en 1920 y se publicaría durante casi un siglo, además de dar lugar posteriormente a libros ilustrados y series de televisión. Creada por Mary Tourtel (1874-1948), la historia sigue las aventuras fantásticas del tierno oso Rupert y sus amigos.

A principios de los años veinte, fue la editorial española Gato Negro, especializada en folletines, la que se lanzó al mercado infantil con los tebeos. Alcanzó el éxito con *Pulgarcito*, aunque este cuaderno contaba con más texto que historietas. Dos décadas más tarde, después de la guerra civil española, Gato Negro cambiaría su nombre por el de editorial Bruguera.

En la España de los años treinta, la editorial Calleja publicaba *Aventuras de Mickey* (1934-1936), un cuaderno grapado, con texto al pie de las viñetas, protagonizado por el famoso ratón de Walt Disney, y la editorial Molino lanzaba a su vez la colección *Álbum Walt Disney*. Por su parte, Hispano Americana de Ediciones publicó *El Aventurero* (1935-1938), basado en *L'Avventuroso* (1934-1943), una de las primeras revistas de cómics italianas dirigidas a un público juvenil, con aventuras de personajes norteamericanos como Flash Gordon.

Antes del estallido de la guerra civil española, los quioscos tenían a la venta numerosas historietas de aventuras. La editorial Marco contaba en su plantilla de colaboradores con el escritor José Canellas Casals (1902-1977), que ya había escrito folletines para la empresa y llegaría a ser su director literario; así que, cuando Marco comenzó a publicar historietas, le encargaron varios guiones a Canellas. Como resultado, este creó obras de ciencia ficción y fantasía como *El fantasma del lago rojo*, con dibujos de Francisco Darnís (1910-1966), para la revista *Rin-Tin-Tín*; así como *Sam el Gigante en la terrible Isla de los Hombres Caimanes* con el dibujante Marc Farell (1902-1982), en *La Risa Infantil*. Con el estallido de la Guerra Civil, Canellas escribiría bajo seudónimo para las publicaciones propagandísticas *Pelayos* (1936) y *Flecha* (1937).

En México, las revistas de historietas se denominaban «pepines», nombre procedente de una de las revistas más populares del país: *Pepín* (1936-1955). La primera historieta mexicana original que apareció en ella, pues en un principio solo publicaba adaptaciones extranjeras, fue *El flechador del cielo* (1936-1938), una fantasía heroica con guion y dibujos de Alfonso Tirado, basada en una leyenda mexicana prehispánica. Las temáticas de *Pepín* eran de lo más diversas: romances, melodramas, adaptaciones literarias, aventuras, historias policiacas y bélicas, fantasía, ciencia ficción y superhéroes. Entre estos últimos, se encontraba *Súper-Hombre* (1940) de Vicente J. Morales. Su historia comienza cuando el protagonista rescata a una joven después de haber sido atropellada y, al llevarla a su casa, comienza a envejecer rápidamente y lo conduce a una habitación en la que es dotado de superpoderes.

Otra de las publicaciones mexicanas más vendidas era *Chamaco* (1936-1956), en la que destacaba *Rolando el Rabioso* y *El regreso de Rolando el Rabioso*, una serie de aventuras de Gaspar Bolaños Villaseñor (1908-1972), que inició en 1939 y desarrolló hasta el momento de su muerte, en la que se parodiaban los antiguos cantares de gesta y el Príncipe Valiente de Foster. El protagonista era Rolando, un caballero andante del reino de Brutaña, gobernado por Ricardo Corazón de Pollo.

En España, tras la Guerra Civil, en un mercado editorial afectado por la censura, salió a la venta, de la mano de la editorial Valenciana, el cuadernillo de aventuras que mayor duración alcanzaría en el país durante aquellos años: *Roberto Alcázar y Pedrín*, el cual se publicaría hasta 1976 y sería claro ejemplo del pensamiento y valores del régimen. Creada por el escritor y editor Juan B. Puerto y el ilustrador Eduardo Vañó (1911-1993), la serie estaba protagonizada por Roberto Alcázar, un periodista agente de la Interpol a quien su ayudante, Pedrín, acompaña en sus aventuras. Es precisamente a esta serie a la que debemos la expresión popular: «¡Ostras, Pedrín!».

Un detective español que vale la pena destacar por sus aventuras fantásticas y sus enfrentamientos contra seres sobrenaturales, es el inspector Dan, de la Brigada Volante de Scotland Yard, cuyas peripecias aparecieron por vez primera en 1946 en *Pulgarcito*. El personaje fue creado por el guionista Rafael González (1910-1995) y el ilustrador Eugenio Giner (1924-1994), aunque posteriormente se encargarían de él otros autores. Algunos de los títulos de la serie son *El Monstruo de las Tinieblas* (1946-1947), *Los seres infernales de Salisbury Castle* (1947) y *Satán vuelve a la Tierra* (1949-1950), entre muchos otros.

En medio de todo este panorama editorial, Batman llegaba por vez primera a España de la mano de Publicaciones Ibero-Americanas. Julio Ribera Trucó (1927-2018) se encargaba de adaptar las tiras de prensa diaria del personaje de Batman para continuarlas con historias de su propia cosecha en *Robín y el Murciélago* (1948). De igual modo, la editorial Hispano Americana lanzaba en los años cuarenta *Los Álbumes Preferidos por la Juventud*, con las traducciones de superhéroes norteamericanos más emblemáticos de la época. Superman apareció como *Ciclón el superhombre* (1940) y Batman como *Alas de acero* (1947).

Editorial Valenciana no se quedó atrás a la hora de adaptar las aventuras de otro superhéroe americano. Y es que, cuando en España se estrenó la película *Adventures of Captain Marvel* (1941), el éxito entre el público fue tal que adquirió los derechos para editar las historietas. Como consecuencia, vieron la luz un par de números de *El Capitán Maravillas* (1943).

Ediciones Rialto lanzaba la colección Diamante Negro (1943-1945), la cual alcanzaría un centenar de números con historias como *El monstruo vuelve (Frankenstein)* y *La vuelta del vampiro Drácula*. Aunque si hay un número que sorprende en toda la colección es *El hombre araña*, del guionista Adolfo López Rubio y con dibujos de Víctor de la Fuente (1927-2010). Jorge Evans, el personaje creado por estos últimos, también es conocido como el Spiderman español, un joven que, en una expedición a África, descubre una sustancia pegajosa en un árbol que le permite adherirse a las paredes. Su argumento se adelantó dieciocho años al personaje creado por Stan Lee y Steve Ditko.

Inspirándose en el Príncipe Valiente de Hal Foster, la editorial Marco publicaba su propia versión en *El Príncipe Dani* (1950) y la editorial La Maga hacía lo propio con *El Príncipe Pablo* (1953-1954). Pero mientras los muchachos españoles disfrutaban de historietas repletas de aventuras, las revistas dirigidas al público femenino eran bien distintas. Valga de ejemplo *Azucena* (1946-1971), de ediciones Toray, un tebeo de hadas en el que la fantasía se utilizaba para alimentar la imagen femenina del ángel del hogar, con títulos como *La princesa encantada*, *Las cuatro hadas*, *El duendecillo del bosque*, *Los zuecos mágicos*, etc. Las protagonistas eran sumisas, obedientes y trabajadoras... de su casa, claro.

En la década de los cincuenta, en Argentina, la editorial Muchnik presentaba *La Revista del Superhombre* (1950-1960) con las aventuras adaptadas de Superman y Batman, llamados Superhombre y Murciélago respectivamente. Mientras, la editorial Columba lanzaba las publicaciones *Fantasía, la pequeña revista de las grandes historietas* (1950-1959) y *D’Artagnan* (1957-2000).

El inicio de la década de los cincuenta traía a España una nueva normativa para la publicación de obras dirigidas al público infantil y juvenil, a raíz de la creación del Ministerio de Información y Turismo. El 21 de enero de 1952 se creaba la Junta Asesora de la Prensa Infantil, presidida por el reverendo padre fray Justo Pérez de Urbel. El Decreto de 24 de junio de 1955 recogía el Reglamento sobre Ordenación de las publicaciones infantiles y juveniles, en el que se establecían las normas que habían de cumplir aquellas, siguiendo

los principios morales, religiosos y políticos del Estado español. Las empresas, además, tenían que cumplir una serie de requisitos para poder publicarlas, ya que debían estar autorizadas e inscritas en el correspondiente registro. Además, el director de la editorial tenía que ser español y cabeza de familia.

En el *Boletín Oficial del Estado* de 2 de febrero de 1956 se publicaba la Orden acordada en Consejo de Ministros de 24 de junio de 1955, por la que se desarrollaba el Decreto sobre Ordenación de las publicaciones infantiles y juveniles. Entre los parámetros que era obligatorio seguir, las publicaciones debían ser formativas o recreativas, y estas últimas habían de contar con trasfondo intelectual, moral y artístico. Además tenían que estar dirigidas a niños, a niñas, a niñas y niños, para adolescentes del sexo masculino o para adolescentes del sexo femenino. En definitiva, en este nuevo marco normativo resultaba obligatorio especificar a qué adolescentes iba dirigida una publicación, ya que ni se les pasaba por la cabeza que pudieran estar orientadas indistintamente a chicos y chicas con esa edad. Las publicaciones femeninas debían contener esos mensajes aleccionadores dirigidos a las jovencitas; nada que ver con las historias orientadas a los muchachos.

Pese a todas las vicisitudes de la industria editorial del país, salía a la luz un cómic protagonizado por un caballero medieval que haría historia: *Las aventuras del Capitán Trueno* (1956-1968), en la editorial Bruguera, con guiones de Víctor Mora (1931-2016) y dibujos de Miguel Ambrosio Zaragoza (1913-1992), más conocido como Ambrós, a los que seguirían otros autores. Debido al éxito, la editorial le pidió a Mora la creación de otro personaje similar, con una ambientación diferente. Así nació *El Jabato* (1958-1966), con dibujos de Darnís, protagonizado por un esclavo ibero que escapa de su destino como gladiador. Tiempo después, Mora crearía *El Cosaco Verde* (1960-1963), con elementos inspirados en las obras de Julio Verne.

De forma paralela, las historietas para niñas seguían manteniendo la misma línea maravillosa. En *Mercedes* (Hispano Americana de Ediciones, 1956), se publicaban leyendas y narraciones fantásticas, muchas de ellas con temática romántica. Así se sucedían títulos como *La profecía del hada*, *Los príncipes encantados*, *El hada azul y el hada blanca*, etcétera.

La editorial Ferma estrenó una nueva serie de superhéroes, con un protagonista español que evocaba a Superman, aunque su historia no tuviera que ver con la de este. Se trataba de *Superhombre* (1957-1958), dibujado por Giralt y guionizado por Joan Llarch i Roig (1920-1987), personaje que había obtenido sus poderes gracias al Disco del Sol, un objeto que le regala un anciano al que rescata en unas antiguas ruinas precolombinas. Su éxito fue tal que incluso se adaptó en Alemania durante los años sesenta, con el nombre de *Miracle Man, der Wunderman*. Cuando la colección de *Superhombre* llegó a su fin, la misma editorial publicó *Superfuerte* (1958) con dibujos de José María Casanovas (1934-2009).

En 1962, se fundaba la Comisión Asesora Especial de Información y Publicaciones Infantiles y Juveniles (CIPIJ) y el 13 de febrero de 1967 se publicaba en el *Boletín Oficial del Estado* el Decreto 195/1967, por el que se aprobaba el Estatuto de Publicaciones Infantiles y Juveniles. De igual forma que las leyes anteriores, pero con un carácter todavía más coercitivo, se reiteraba la obligatoriedad de cuidar el respeto de los valores religiosos, morales, sociales y políticos del país, motivo por el cual se prohibían el terror, el erotismo, el sadismo, la exposición o estímulo del ateísmo y las narraciones fantásticas imbuidas de supestición científica. Además, había que someter la publicación a la previa autorización administrativa.

Pese a todo ello, las aventuras seguían teniendo especial protagonismo y salían a la venta *Sigur el Wikingo* (Ediciones Toray, 1958-1960), con los dibujos de José Ortiz (1932-2013) y guion de M. Bañolas, seudónimo de Mariano Hispano González (1925-1989), y *Piel de Lobo* (Editorial Maga, 1959-1961), con guion de Juan Antonio de Laiglesia (1917-2002) y dibujos de Manuel Gago García (1925-1980).

En 1960, el dibujante Jaime Brocal Romahí (1936-2002) y el guionista Fernando Sesén (1923-1974) crearon *Katán* (Editorial Toray, 1960-1961), una serie de espada y brujería que se adelantaría una década a la moda que llegaría después de que, en Estados Unidos, triunfaran los cómics de Conan publicados por Marvel.

Junto a estos héroes no podían faltar los personajes mitológicos. Ejemplo de ello fueron *Ayax el griego* (Editorial Creo, 1959), con guiones de Vicente Tortajada (1937-1986) e ilustraciones de José Luis Macías (1929), y *El Coloso* (Editorial La Maga, 1960-1962), de cuyo guion se encargó De Laiglesia, con dibujos de Manuel López Blanco (1924-1992). El Coloso era un héroe en la línea de los hercúleos más clásicos que recorría el mundo luchando contra el mal y enfrentándose a diversos seres fantásticos. La colección cambiaría su nombre por el de *El Príncipe de Rodas*, donde firmaría sus primeros trabajos el dibujante Esteban Maroto (1942).

Argentina veía nacer en la década de los sesenta las aventuras de un inmortal que renace en distintas épocas históricas, las cuales se convirtieron en uno de los mayores éxitos del género fantástico en el país. Se trataba de *Mort Cinder* (1962), creado por Héctor Germán Oesterheld (1919-1978) y Alberto Breccia (1919-1993). Años después, Breccia realizaría una adaptación de los relatos de Lovecraft en *Los mitos de Cthulhu* (1973), con el escritor Norberto Buscaglia (1945). Por entonces, ediciones Boixher se encargaba de publicar en España *Ögan* (1963-1972), una fantásia épica juvenil, protagonizada por un príncipe vikingo, que había sido creada para la editorial francesa Imperia por el dibujante español Jaime Brocal y el guionista Mariano Hispano.



Miniaturas de pitufos con Papá Pitufo. Desde su debut, los pitufos tuvieron tal acogida que han dado lugar a películas, series y una gran variedad de juguetes. La serie de dibujos animados de los años ochenta, producida por Hannah Barbera, supuso su consagración mundial definitiva.

En Bélgica, había comenzado a publicarse en 1946 una serie de historietas de aventura medieval, con elementos fantásticos, titulada *Johan y Pirluit*, del belga Peyo, seudónimo de Pierre Culliford (1928-1992), que apareció primero en prensa y después en *Le Journal de Spirou*, de la editorial Dupuis. Fue precisamente dentro de esa historia, en el episodio titulado *La Flûte à Six Trous*, donde hicieron acto de presencia por vez primera los pitufos (*Les Schtroumpfs*), unos personajillos azules, entre gnomos y duendes, que terminaron protagonizando su propia línea de cómics en 1959. En España aparecieron en 1964 en la revista *Pumby*, aunque no con el nombre que los haría famosos, ya que serían bautizados como «pitufos» en las publicaciones de ediciones Argos, a partir de 1969.

En 1965, los pitufos protagonizaron su primera película, *Les Aventures des Schtroumpfs*, con guion de Peyo y Yvan Delporte, y entre 1981 y 1989 se emitió la serie estadounidense de dibujos animados *Los Pitufos* (*The Smurfs*). También en 1965 la editorial Molino publicaba por primera vez en España las aventuras de otro clásico del cómic francés que habían comenzado a aparecer seis años antes: *Astérix*, de René Goscinny (1926-1977) y Albert Uderzo (1927).

Ese mismo año, nacía en México uno de los superhéroes de mayor éxito en Latinoamérica: Kaliman. El personaje se dio a conocer en un serial radiofónico de Rafael Cutberto Navarro y Modesto Vázquez González, y tiempo después daría el salto al mundo del cómic. Estas nuevas aventuras se publicaron durante 1348 semanas consecutivas con el título de *Kaliman, el Hombre Increíble* (1965-1991) y se convirtió en la revista más vendida en todo el país. Entre los títulos que protagonizaba este superhombre, descendiente de la diosa Kali, se encuentran algunos como *El Valle de los vampiros*, *Las momias de Machu Pichu* y *La Bruja Blanca*. Kaliman fue llevado al cine en los años setenta, en dos películas dirigidas por Alberto Mariscal (1926-2010) y protagonizadas por Jeff Cooper, con el título de *Kaliman, el Hombre Increíble* (1972) y *Kaliman, en el siniestro mundo de Humanón* (1976).

En la revista argentina *D'Artagnan*, se lanzaba *Nippur de Lagash* (1967-1998) del guionista Robin Wood (1944) y el dibujante Lucho Olivera (1942-2005) y *Gilgamesh el Inmortal* (1969-1975), de Lucho Olivera, basada en la historia del rey de Uruk.

En el nuevo marco normativo que se había establecido entonces en España, un poco más relajado que el anterior, nacía una nueva editorial en el país: ediciones Vértice (1964-1982), en la que aparecían cómics de procedencia británica y estadounidense. En ella vieron la luz las colecciones de *Los cuatro fantásticos*, *Capitán América*, *Capitán Marvel*, *Dan Defensor* (*Daredevil*), *El Hombre de Hierro* (*Iron Man*), *Spiderman* y *Los Vengadores* (*The Avengers*) y desde 1970 se sumaron a estas series *Thor* y *La Masa*, entre otras. Mientras tanto, también apareció *Trinca* (1970-1973), una revista juvenil quincenal de la editorial Doncel, con secciones didácticas y dedicada al género fantástico, *western* y aventuras, entre las que se incluían historietas como *Kronan* (1972-1977), otro clásico de la espada y brujería de Brocal, y *Haxtur*, una fantasía heroica con algún componente de ciencia ficción, creada por Víctor de la Fuente.

Hubo que esperar a 1971 para que saliera una de las primeras revistas españolas de historietas para público adulto: *Drácula*, de la editorial Buru Lan, especializada en lo fantástico. En sus páginas se publicaron *Agar-Agar*, con guion de Sadko, seudónimo de Luis Gasca (1933), y dibujos de Alberto Solsona (1947-1988); y la historia de espada y brujería *Wolff*, también escrita por Sadko y con dibujos de Maroto.

En 1972, un par de años después de su lanzamiento en el mercado estadounidense, Vértice comenzaba a publicar en España la traducción de los cómics de *Conan el Bárbaro* de Marvel y Planeta lanzaba la colección *La espada salvaje de Conan* (1982-1986), con carácter trimestral, traducción de la estadounidense *The Savage Sword of Conan*, así como diversas aventuras del héroe en los distintos sellos de la editorial.

El éxito de la espada y brujería en los cómics fue tal que, del mismo modo que sucedía en el cine, proliferaron los títulos en librerías y quioscos. En Francia, con guiones de Claude Moliterni (1932-2009) y los dibujos magistrales de Brocal apareció *Taar*, *le rebelle* (1976-1987), que se tradujo años después en España como *Taar el rebelde* (1997-1998).

Mientras estos guerreros musculosos en terrenos hostiles poblaban los cómics, en 1973 nacía un superhéroe patrio, rechoncho y bigotudo, para parodiar el género: Superlópez, creado por Jan (1939).

Por aquellos años, otro de los grandes nombres relacionados con el mundo del cómic publicaba una de sus obras más icónicas. El francés Jean Giraud (1938-2012), más conocido como Moebius, firmaba *Arzak*, una fantasía heroica publicada en la revista *Métal Hurlant*, entre 1975 y 1976, y que vio la luz en España en la revista *Totem* en 1977. Precisamente ese mismo año, el escritor belga Jean Van Hamme (1939) y el dibujante polaco Grzegorz Rosinski (1941) crearon la espectacular serie *Thorgal*, en la que se combinan elementos de fantasía, ciencia ficción y aventuras. Nueve años después, este mismo equipo daría forma a una pequeña joya en forma de epopeya fantástica: *El gran poder del Chninkel* (*Le Grand Pouvoir du Chninkel*, 1986), que se ha convertido en un clásico del género por derecho propio. En la década de los noventa saldría a la luz la otra gran obra de Rosinski, esta vez con Jean Dufaux (1949): *La balada de las landas perdidas* (*La complainte des landes perdues*), en torno a los mitos celtas.

Hubo que esperar a que se estrenara la primera película de animación de *El señor de los anillos* (1978) para que saliera a la venta el primer cómic basado en esta novela de Tolkien, así como en el largometraje animado. El prolífico autor madrileño Luis Bermejo Rojo (1931-2015) fue el encargado de la adaptación, publicada en tres tomos por Toutain Editor. Aunque Bermejo abordó todo tipo de géneros en su inmensa carrera, el tema de la fantasía agradaba al autor, quien también participó en *Los ocho anillos de Elibarin* (1981), un cómic de fantasía heroica con guion de Antonio Segura (1947-2012). Toutain también comercializaba revistas como *Creepy* y *Comix Internacional*, mientras que Norma Editorial lanzaba *Cimoc*, especializada en fantasía, aventuras y ciencia ficción, que configuraban algunas de las más destacadas en el país de los últimos años del siglo XX.

Otro éxito cinematográfico de la época, la película de superhéroes *Supersonic Man* (1979), provocó que esta fuera adaptada al cómic por editorial Valenciana, con tan buena acogida que siguieron publicándose números con nuevas aventuras del personaje.

En Italia, Sergio Bonelli Editore lanzó *Martin Mystére* (1982) con guion de Alfredo Castelli (1947) y dibujos de Giancarlo Alessandrini (1950). La historia está protagonizada por un escritor y arqueólogo que investiga hechos sobrenaturales, con tramas que entremezclan la fantasía, la ciencia ficción y lo policiaco. La misma editorial también publicaría otra serie fantástica de

culto: *Dylan Dog* (1986), en la que un investigador creado por Tiziano Sclavi (1953), con los rasgos físicos del actor Rupert Everett, se ve inmerso en tramas con seres sobrenaturales, como vampiros, licántropos y zombies, entre otros.

En Reino Unido destacaba entonces la figura de Pat Mills (1949), un guionista autor de obras fantásticas relevantes para el género, como *Nemesis the Warlock* (1980), con dibujos de Kevin O'Neill (1953), y *Sláine. El dios cornudo* (*Sláine. The Horned God,* de 1989), con el dibujante Simon Bisley (1962).

En Francia, varios serían los clásicos del género en las dos últimas décadas del siglo, entre los que vale la pena mencionar *La búsqueda del pájaro del tiempo* (*La Quête de l'oiseau du temps*, 1983) de Serge Le Tendre (1946) y Régis Loisel (1951); *Los compañeros del crepúsculo* (*Les Compagnons du crépuscule*, 1983), de François Bourgeon (1945); *Peter Pan* (1990-2004) de Loisel; *Alef-Thau* de Alejandro Jodorowsky, con dibujos de Arno; y *La espada de cristal* (*L´Epée de cristal*) de Didier Chrispeels y Goupil.

14

El universo fantástico del manganime

Desde la Antigüedad, una de las características de la cultura japonesa estriba en el uso de las ilustraciones, plasmadas en rollos, pinturas y estampas, como expresión artística. Algunas de esas imágenes, en sus inicios, narraban historias mitológicas y del folclore del país, mientras que otras tenían una utilidad divulgativa, y no es hasta principios del siglo XIX cuando existe constancia por vez primera de la utilización del término «manga», conectado indiscutiblemente con el universo fantástico.

Fue Katsushika Hokusai (1760-1849) quien acuñó la palabra «manga», que puede traducirse como «dibujo involuntario». Este artista, famoso por obras como *Treinta y seis vistas del monte Fuji*, publicó en 1814 un volumen que tituló *Hokusai Manga*, el primero de una colección de quince manuales artísticos para aprender a dibujar con pincel y tinta china, los cuales gozaron de notable éxito y difusión internacional.



La Gran Ola de Kanagawa, la obra más famosa de Katsushika Hokusai incluida en la colección de paisajes *Treinta y seis vistas del monte Fuji*.

No obstante, a finales del siglo XIX, cuando se pusieron a la venta las primeras revistas japonesas con historietas, la palabra manga apenas se utilizaba. Cuando Kitazawa Rakuten (1876-1955), un artista que había estudiado tanto pintura japonesa tradicional como pintura occidental, además de ser admirador de las tiras cómicas estadounidenses, comenzó a publicar las suyas propias y a referirse a ellas como «manga», se empezó a popularizar el término. En 1905, crearía su propio periódico satírico en color: el *Tokyo Puck*, así como la revista infantil *Kodomo no tomo* (1914).

Así las cosas, mientras en el resto del mundo se utiliza la palabra «manga» para referirse a los cómics japoneses, sean del formato y del género que sean, en Japón, el término manga es el que denomina a los cómics e historietas en general.

Al margen de cómo nos refiramos a ellos —mangas o cómics japoneses—, su diversidad es absoluta y su lectura se efectúa de derecha a izquierda, como la escritura tradicional japonesa. Su formato también es clásico, cómodo y tradicional, precisamente porque los aficionados los llevan consigo y los leen en cualquier sitio. Además, su pequeño tamaño y peso ligero también facilitan su intercambio. Así, un manga aparece primero como revista y, solo si vende una cantidad elevada de ejemplares, se edita o bien en forma de tomo o bien en formato de bolsillo. De nuevo son las ventas las que deciden si vale la pena su reedición. En caso de que sea así, volverá a lanzarse con una edición de lujo, en tapa dura y a color.

Asimismo, para distinguir los distintos tipos de manga, la clasificación general más común se realiza en función de los lectores a los que se dirige: el *kodomo* para el público infantil; el *shōnen*, para el público juvenil masculino; el *shōjo*, para el público juvenil femenino; el *seinen*, para hombres; y el *josei*, para mujeres.

En una catalogación más específica, en función de las temáticas, es necesario distinguir el *mahō shōjo*, un subgénero fantástico sobre niñas y adolescentes con objetos mágicos o poderes; *sentai* o *super sentai*, en los que la acción y el protagonismo recaen sobre un grupo de personajes que forman equipo y que, con frecuencia, tienen superpoderes; *mecha*, un subgénero de ciencia ficción con robots, generalmente, gigantes; *ecchi*, con contenido erótico pero sin mostrar relaciones sexuales explícitas; y *hentai*, con contenido pornográfico. No obstante, el universo del manga es tan extenso, y muchos de sus géneros se subdividen a su vez en tantas categorías, que valga esta escueta clasificación para tener los términos generales claros a efectos del tema que nos atañe.

Una vez aclarado qué es el manga, hemos de hacer lo propio con el anime, ya que resulta más frecuente de lo que podamos pensar que se confundan ambos conceptos en Occidente o, cuando menos, que se dude a la hora de emplearlos, sobre todo, entre el público ajeno a ellos. La palabra «anime» hace referencia a la animación de procedencia japonesa, aunque en Japón designen con ella todo tipo de animación, venga de donde venga. La evolución del anime se produjo al tiempo que se desarrollaban los mangas, por lo que siempre han estado íntimamente ligados. De tal forma, para viajar a través de la fantasía japonesa hemos de recorrer ambos formatos, los cuales alcanzaron gran fama y popularidad en la segunda mitad del siglo XX.

Entre Tezuka y Miyazaki

Fue después de la Segunda Guerra Mundial cuando comenzaron a adaptarse las ficciones estadounidenses de más éxito al estilo japonés, así como las traducciones íntegras de los clásicos europeos. Por aquel entonces comenzó su carrera «el dios del manga»: Osamu Tezuka (1928-1989), a quien debemos esos encuadres y grafismos que caracterizan el manga tal y como lo

conocemos, entre los que destacan esos enormes ojos de los personajes.

Tezuka, que comenzó siendo un estudiante de Medicina, terminó convirtiéndose en *mangaka* —quien dibuja o escribe mangas— bajo la influencia de las películas de Disney y de los hermanos Fleischer. En 1947, creó su primer tomo manga: *La nueva isla del tesoro* (*Shin Takarajima*), una adaptación libre de la novela de Robert L. Stevenson. Tres años después se atrevería con otro clásico: el *Fausto* de Goethe.

Entre 1952 y 1959, apareció otra de sus obras, *La leyenda de Son Goku* (*Boku no Son Goku*), en la que adaptaba la novela china del siglo XVI *Viaje al Oeste* (*Hsi Yu Chi*), que narra la historia del rey mono. Pero Tezuka alcanzó la fama absoluta con *Astroboy* (*Tetsuwan Atomu*, 1952-1968), un manga de ciencia ficción que se convertiría en serie de televisión entre 1963 y 1966. Al tiempo que trabajaba en Astroboy, el mangaka seguía embarcado en otras creaciones que harían historia, como *La princesa caballero* (*Ribon no Kishi*, 1953-1956), uno de los primeros manga *shōjo*, que también se transformaría en serie para la pequeña pantalla en 1967.

Durante la década de los cincuenta, la productora japonesa Toei Animation, que se había fundado para competir con los estudios de animación estadounidenses, estrenó en los cines dos animes fantásticos que serían los primeros de este género en proyectarse en Estados Unidos. El primero de ellos, *Magic Boy* (*Shônen Sarutobi Sasuke*, 1959), estaba dirigido por Taiji Yabushita (1903-1986) y Akira Daikuhara (1917-2012) y se basaba en una fórmula similar a la de Disney, ya que combinaba un cuento tradicional con canciones y simpáticos animalillos. El segundo, *Panda y la serpiente mágica* (*Hakuja den*, 1958) de Yabushita, se basa en una antigua leyenda china, en la que se narra la historia de amor entre un muchacho y su mascota, una serpiente blanca de la que se ve obligado a separarse, que en realidad es una joven diosa. Ambas películas se estrenaron en Estados Unidos en 1961 con unos meses de diferencia, aunque si por algo se recuerda *Panda y la serpiente mágica* es por tratarse del primer anime rodado en color de la historia.

El mismo Yabushita, junto a Daisaku Shirakawa (1935) rodaba a continuación *Alakazam el grande* (*Saiyûki*, 1960), anime inspirado en las andanzas del rey mono. Unos años después, junto con Yoshio Kuroda (1936), estrenaba *Simbad el marino* (*Arabian naito: Shindobaddo no bôken*, 1962), una de las numerosas adaptaciones que se realizaron en el país nipón de las historias de *Las mil y una noches*.

Kuroda también dirigió un anime inspirado en el clásico *Los viajes de Gulliver* de Jonathan Swift, con el título de G*ulliver's Travels Beyond the Moon* (*Garibaa no uchû ryokô*, 1965). El argumento sigue la historia de un muchacho que conoce al capitán Gulliver, quien ha construido un cohete para ir de expedición al espacio. Precisamente Kuroda fue el encargado de dirigir la serie de televisión *Sally la maga* (*Mahôtsukai Sarî*, 1966-1968), adaptando el manga de Mitsuteru Yokoyama (1934-2004), inspirado en la popular comedia fantástica norteamericana *Embrujada*, que tenía mucho éxito en el país. La historia cuenta las aventuras de una niña bruja que es transportada desde el mundo mágico de Astoria hasta la Tierra, donde se hace pasar por humana.

Mientras tanto, Tezuka había seguido creando historias, como *Angel's Hill* (*Enzeru no Oka*, 1960-1961), ambientada en un mundo sumergido en el que una sirena es condenada al exilio por haber quebrantado las normas de la sociedad en la que vive. Años después, se estrenaba en la televisión japonesa un anime basado en otro de sus mangas: *Kimba el León Blanco* o *El emperador de la selva* (*Janguru Taitei*, 1965-1967). Curiosamente, este fue el primer anime que emitió la televisión española al final de la década de los sesenta.

En 1966 se estrenaba la película basada en las aventuras del primer superhéroe japonés, creado por Suzuki Ichiro y Takeo Nagamatsu. El largometraje de acción real se tituló *Fantasmagórico* (*Ôgon Batto*) y fue dirigido por Hajime Satô (1929-1995). Al año se estrenó la serie anime en color con igual título. En los dibujos animados, Fantasmagórico era un esqueleto con una capa, que aparecía como un murciélago de color dorado, cuando lo llamaban solicitando su ayuda.

También por aquellas fechas salía a la luz el primero de los doce volúmenes de una de las obras imprescindibles de Tezuka: *Fénix* (*Hi no Tori*, 1967-1988). Cada uno de los tomos narra una historia autoconclusiva en una época histórica diferente y todas están conectadas por el ave Fénix. Otro de sus mangas de carácter fantástico, *Tritón del mar* (*Umi no Toriton*, 1969-1971), donde se sigue la historia de un joven de la Atlántida después de que Poseidón arrasara su mundo, se convertiría en serie anime al principio de la década de los setenta.

Por aquel entonces, los canales de televisión estadounidenses habían comenzado a programar los dibujos animados japoneses, al tiempo que las productoras occidentales colaboraban con las niponas para crear coproducciones de todo tipo. De igual modo, proliferaban los animes *mahō shōjo*, como la serie *Maggie la brujita* (*Majokko Megu-chan*, 1974-1975).

Y llegamos a uno de los grandes nombres de la historia de la animación japonesa: Hayao Miyazaki (1941). Miyazaki se interesó por la animación tras haber visto la película *Panda y la Serpiente Blanca* de Toei Animation y comenzó su carrera en esta empresa en 1963. Luego, trabajó para el estudio Zuiyô Enterprise, que tiempo después se transformaría en Nippon Animation, donde colaboró en proyectos ajenos al fantástico como *Heidi* (*Arupusu no Shōjo Haiji*, 1974), basada en el libro de Johanna Spyri; *Marco, de los Apeninos a los Andes* (*Haha wo tazunete sanzenri*, 1976), basada en un relato del libro *Corazón* de Edmundo de Amicis; y *Ana de las Tejas Verdes* (*Akage no An*, 1979), que adaptaba los libros de Lucy Maud Montgomery.

La coproducción japonesa y alemana de *Heidi* se estrenó en la televisión española en 1975 y dos años después lo haría *Marco*. Estos dos melodramas fueron los dos grandes éxitos del anime durante aquella década en el país, con mercadotecnia incluida: cromos, carteras, camisetas... y no olvidemos la mascota de Marco, el mono Amedio, que estaba en todas partes.

Miyazaki dirigió el largometraje anime *El castillo de Cagliostro* (*Rupan sansei: Kariosutoro no shiro*, 1979), basado en el manga de Monkey Punch, así como la serie *Conan, el niño del futuro* (*Mirai Shōnen Konan*, 1978), inspirada en la novela de Alexander Key *The incredible tide* (1970). La última de las series anime para televisión que dirigió fue *Sherlock Holmes* (*Meitantei Hōmuzu*, 1984-1985) en la que Sherlock, el personaje de Conan Doyle, es un zorro y Moriarty es un lobo.

A finales de los setenta, se emitía en España un anime de ciencia ficción con robots gigantes: *Mazinger Z*, basado en el manga de Gō Nagai (1945). Si tenemos en cuenta que los anteriores animes de éxito en el país habían sido *Heidi* y *Marco*, comprenderemos perfectamente la conmoción que supuso este *mecha*. Tanto es así que la presión por parte de los espectadores consiguió que solo se emitieran 33 de los 92 capítulos que habían sido adquirido.

Mazinger Z fue distribuida por BRB International, una compañía de animación española que comenzó su labor como agencia internacional y que también fue la encargada de distribuir series como *Marco* y *The Muppets*. En los años ochenta, BRB lanzó sus propias producciones, entre las que destacaba la serie de dibujos animados *David el Gnomo* (1985), en colaboración con Televisión Española. Estos dibujos animados, basados en el libro *Los Gnomos* (*Leven en Werkenvan de Kabouter*, 1976) del escritor Will Huygen (1922-2009) y el ilustrador Rien Poortvliet (1932-1995), transmitían un gran amor por la naturaleza y respeto por el medio ambiente. Su éxito fue tal que BRB produjo una temporada más, con el título de *La llamada de los Gnomos* (1987), adaptando el libro homónimo de los mismos autores.

En 1986, Toei Animation coproducía con Televisión Española *La aldea del arce* (*Maple Town monogatari*, 1986-1977) de Chifude Asakura, quien un año antes había adaptado para televisión *Cinco niños y eso* de Edith Nesby en la serie anime *Samed, el duende mágico* (*Onegai! Samia don*, 1985-1987).

La autora japonesa Sumiyo Imaoka (1953-2009), que firmaba sus obras con el seudónimo de Kaoru Kurimoto, escribió entonces *The Sword of Paros* (*Parosu no Ken*, 1986), una fantasía romántica, ilustrada por la mangaka Yumiko Igarashi (1950), quien ya había alcanzado la fama internacional con un dramón infantil titulado *Candy, Candy* (1975) escrito por Keiko Nagita (1949) y convertido en serie anime por Toei Animation.

Miyazaki, mientras tanto, continuaba en Japón su fabulosa labor. Entre 1982 y 1994, se publicó en la revista *Animage* uno de sus mangas *science fantasy* más famosos: *Nausiacaä del Valle del Viento* (*Kaze no Tani no Naushika*), cuyo anime él mismo dirigiría en 1984. Pero si hubo un momento en que la leyenda de Miyazaki comenzó a gestarse fue cuando fundó el Studio Gibli junto a Isao Takahata (1935-2018). La primera película de esta compañía cinematográfica fue *El castillo en el cielo* (*Tenkû no Shiro*

Rapyuta, 1986), escrita y dirigida por Miyazaki. En ella, hace su particular homenaje a Jonathan Swift, pues se inspiró en la isla de Laputa de *Los viajes de Gulliver*, y la escogió como escenario principal para desarrollar esta historia de fantasía, protagonizada por una niña que porta un colgante mágico y un pequeño huerfáno que trabaja en un pueblo minero.

La fantasía volvió a ser un componente imprescindible en el siguiente anime de Miyazaki: *Mi vecino Totoro* (*Tonari no Totoro*, 1988) que trata sobre dos hermanas que se mudan a vivir al campo y traban amistad con un espíritu del bosque. Aunque esta se ha convertido en una película mítica y Totoro es protagonista de todo tipo de *merchandising*, en su momento, el primer gran éxito del Studio Gibli fue *Nicky, la aprendiz de bruja* (*Majo no takkyûbin*, 1989), dirigida por Miyazaki, quien se encargó de escribir el guion que adaptaba la novela homónima de Eiko Kadono (1935). No obstante, la historia que consagró definitivamente y en todo el mundo el anime e hizo que los cómics japoneses se comercializaran en mayor medida en el mercado occidental, en los últimos años del siglo XX, vendría de la mano del *mangaka* Akira Toriyama (1955).

Y Son Goku lo cambió todo

Hemos de tener en cuenta que, con la aparición de los distintos formatos de entretenimiento en los años ochenta y los años noventa, las relaciones entre los medios gráficos y audiovisuales comenzaron a nutrirse y a potenciarse recíprocamente. En ocasiones, los cómics daban lugar a películas, series de animación y videojuegos; otras veces, eran estos los que incentivaban la creación de cómics y novelas, y tanto unos como otros generaban una completa mercadotecnia que abarcaba desde juguetes y juegos hasta ropa y objetos de coleccionista.

Este cruce creativo tiene especial relevancia en el mundo del anime, íntimamente ligado al manga y a los videojuegos. De tal modo, mientras que en la industria estadounidense suelen ser las películas y las series las que se constituyen como el epicentro a partir del cual se generan productos en diversos medios, en la nipona el eje central es el manga, aunque no todos terminen siendo adaptados para la televisión.

En España y Latinoamérica, la animación japonesa se introdujo en mayor medida durante la década de los ochenta, ya que salía más económica que producir dibujos animados propios. Así se emitieron series basadas en famosos manga y orientadas a un público adolescente, como *Los caballeros del Zodíaco* (*Seinto Seiya*, 1986-1989), *Bola de Dragón* (*Dragon Ball: Doragon bôru*, 1986-1989), *Bola de Dragón Z* (*Dragon Ball Z: Doragon bôru zetto*, 1989-1996) y *Dragon Ball GT* (*Dragon Ball GT: Doragon bôru jîtî*, 1996-1997).

Los caballeros del Zodíaco estaba basada en el manga de Masami Kurumuda (1953) que apareció en la revista *Shūkan Shōnen Jump*, entre 1986 y 1990. En él, se siguen las aventuras de cinco guerreros, con su correspondiente constelación protectora, que sirven a la diosa Atenea y luchan por la justicia. La historia cuenta con numerosas referencias mitológicas mediterráneas, nórdicas y orientales. Como consecuencia de su éxito, Toei Animation produjo películas como *Los Caballeros del Zodíaco: la leyenda de la manzana de oro* (*Saint-Seiya Gekijoban*, 1987), *Los Caballeros del Zodíaco: la leyenda del joven escarlata* (*Seinto Seiya: Shinku no shônen densetsu*, 1988), *Los Caballeros del Zodíaco: La batalla de los dioses* (*Seinto Seiya: Kamigami no atsuki tatakai*, 1988) y *Los Caballeros del Zodíaco: El guerrero de Armageddon* (*Seinto Seiya: Saishu Seisen no Senshi-tachi*, 1989). La mercadotecnia de estos atractivos personajes también fue abundantísima: cromos, figuras, muñecos, estuches, mochilas...

Sorprende averiguar cómo, cuando la serie anime *Los Caballeros del Zodíaco* se estrenó en España, sufrió cierta censura, ya que se recortaron algunas escenas a causa de las altas dosis de violencia con las que contaba. Entonces resultaba impensable emitir la serie en otro horario que no fuera infantil —al fin y al cabo, eran dibujos animados—, y por estos lares parecía completamente una locura programarlos en horarios nocturnos para dirigirla a un público adolescente y adulto. Así que si echamos la vista atrás descubriremos que las asociaciones de padres pusieron el grito en el cielo y pidieron la retirada de la serie, no ya solo por la violencia, sino porque también la acusaban de incitar a la homosexualidad. No iba a ser la única que tendría que lidiar con las protestas.

Entre estos dimes y diretes televisivos, irrumpió en el país una serie protagonizada por un pequeño guerrero que lo cambió todo. El anime reinaba en televisión. Pero empecemos por el principio. El manga de *Dragon Ball*, creado por el gran Toriyama, fue publicado en *Shōnen Jump* entre 1984 y 1995. En él, se siguen las peripecias de Son Goku, un luchador que combate para proteger a la humanidad, rodeado de su grupo de amigos, que ha de buscar y conseguir siete esferas o bolas mágicas para invocar a un dragón sagrado. Para su argumento, Toriyama se inspiró en la leyenda del rey mono, aunque en su desarrollo terminó bebiendo de diversas mitologías del mundo.



Las siete esferas mágicas para despertar al dragón sagrado en *Dragon Ball*. El éxito televisivo de la historia dio lugar a más de una docena de películas, así como juegos de cartas, videojuegos y numerosísimos juguetes.

Toei Animation, que ya había lanzado las famosas *Mazinger Z* y *Los Caballeros del Zodíaco*, produjo las series anime *Dragon Ball* y *Dragon Ball Z*. La acogida en cada uno de los países en los que se emitieron fue tan espectacular que el fenómeno fan mundial no hizo sino crecer.

El primer país de Europa en el que se estrenó *Dragon Ball* fue Francia, en el año 1988, aunque no se respetó del todo la obra original, sino que fueron censuradas algunas partes y se modificaron determinadas palabras y expresiones de los diálogos. Un año después se estrenó en Italia, que en aquel momento respetó en mayor medida el anime, y en España, donde se empezó a emitir en los canales de televisión autonómicos. Nadie se imaginaba por aquel entonces que aquellos dibujos japoneses marcarían a toda una generación de españoles que se sentaban por las tardes a la salida del colegio o del instituto frente a la tele.

Entre 1989 y 1990 la serie se fue estrenando en cada una de las televisiones autonómicas (Canal Sur, TVG, Canal 9, TV3 y Telemadrid), con sus doblajes correspondientes al idioma propio de cada comunidad, sin que existiera consenso alguno, lo que provoca que según el que hayamos visto en aquel entonces, utilicemos determinados nombres y expresiones. No obstante, las traducciones estaban hechas a partir de la versión francesa, de manera que, sin saberlo, también veíamos una serie censurada. Además, aquí mismo todavía sufría algún corte más. Parece increíble pensar que en la última década del siglo XX aún estuviéramos con estos ramalazos censores.

Y es que en la mayoría de los países en los que se emitió *Dragon Ball*, las protestas de las asociaciones de padres y telespectadores no se hicieron esperar. La consideraban una serie en exceso violenta y con demasiadas referencias sexuales. Desde luego, España no fue diferente. Las televisiones autonómicas empezaron a recibir abundantes protestas y los artículos en prensa alertando sobre sus peligros eran frecuentes. Poco caso se hizo; al fin y al cabo, el anime de Toriyama era el rey de las audiencias. Sin embargo, las presiones continuaron y no cesaron hasta que se cambió su horario de emisión. La historia se repitió poco después. Cuando en 1997, un canal nacional como Antena 3 la programó por vez primera, volvieron a llover las críticas en torno a la violencia, las connotaciones sexuales y las alubias mágicas. Sí, las alubias. Había quienes veían en el hecho de que los luchadores tomaran alubias mágicas una especie de apología del consumo de drogas. Huelga decir que Antena 3 también fue líder de audiencia con la serie, pero hubo capítulos que directamente decidió no emitir.

En 1995, Toriyama puso fin a *Dragon Ball*, ya que para él la historia estaba concluida. A los editores y a los productores casi les da un síncope. Matar a la gallina de los huevos de oro no era una opción. Así que decidieron que la serie continuaría, a pesar de que Toriyama no deseara encargarse de ella y solo se limitara a colaborar. Su secuela *Dragon Ball GT* tuvo un seguimiento menor que sus predecesoras.

Durante aquellos últimos años del siglo XX, eran numerosos los mangas y animes que seguían produciéndose, aunque los lectores y espectadores españoles tuvieran una visión bastante sesgada de ellos, a mayores de las polémicas entre aquellos padres que descubrían la violencia de unos dibujos animados que no estaban orientados a un público infantil. El pensamiento

inevitable de muchos de ellos, al relacionar la animación con los niños pequeños, provocó que el descubrimiento del manga juvenil y adulto fuera objeto de abundantes críticas y debates. Al fin y al cabo, desconocían por completo que lo que a España llegaba era solo la punta del iceberg y su educación era el resultado de unas décadas de animación televisiva que había sufrido años de censura.

En 1987, en la revista *Shōnen Jump*, comenzó a publicarse el manga *JoJo's Bizarre Adventure* (*JoJo no Kimyō na Bōken*) de Hirohiko Araki (1960), cuya primera adaptación OVA (*Original Video Animation*) se produciría en 1993. La obra de Araki narra las aventuras de la familia Joestar, cuyos miembros combaten contra enemigos sobrenaturales. Su éxito provocó que se comercializaran varios animes y videojuegos.

En la revista *Shūkan Shōnen Sunday* apareció la serie manga *Ranma ½* (*Ranma Nibun no Ichi*, 1987-1996) de la mangaka Rumiko Takahashi (1957). Esta es una divertida historia protagonizada por un adolescente, estudiante de artes marciales, que cae en una charca encantada y sufre la maldición de convertirse en chica cada vez que toca el agua fría, efecto que solo puede contrarrestar cuando se moja con agua caliente. El manga se convirtió en serie anime entre 1989 y 1992 y dio lugar a la filmación de varias películas. *Ranma ½* llegó a España en 1993, y tal y como había pasado con *Dragon Ball*, las televisiones volvieron a practicar la censura. Y es que con un argumento en el que el enredo estaba asegurado con las transformaciones del protagonista en chica, resulta lógico que hubiera muchas escenas de humor con desnudos, así que o bien se cortaron o bien se retocaron para que las asociaciones de telespectadores no volvieran a dar problemas.

Un año después, cabe la pena mencionar el lanzamiento de *¡Oh mi Diosa!* (*Aa! Megami-sama*, 1988-2014) de Kōsuke Fujishima (1964), un manga *seinen* protagonizado por un universitario y tres diosas que representan el pasado, el presente y el futuro. La historia daría lugar a una serie anime y varios OVA.

Nos detenemos ahora en un fan de Tolkien: Ryo Mizuno (1963), que también era admirador del juego de rol *Dungeons & Dragons*. Un día, Mizuno comenzó a escribir sus propias historias basadas en las partidas de rol que jugaba con sus amigos. Como resultado, nació *The Record of Lodoss War* (*Rōdosu-tō Senki*, 1988-1993), una serie de novelas de fantasía heroica,

en el mundo fantástico de Lodoss, que terminó convirtiéndose en una franquicia que incluiría mangas, animes y videojuegos.

Ante los anteriores títulos, mera muestra de la avalancha de mangas y animes que se generaban en el país nipón, muchos de los cuales alcanzaban un éxito internacional sin precedentes, los noventa constituyeron su consolidación absoluta al venir de la mano de todos los medios y contar con numerosos objetos de mercadotecnia, además de desarrollar grandes sagas que, o bien ya habían nacido, o bien estaban por llegar. Uno de los primeros títulos fantásticos que abrió la década fue *Yū Yū Hakusho,* de Yoshihiro Togashi (1966), que apareció en *Shōnen Jump* entre 1990 y 1994. Esta fantasía urbana sigue las aventuras de un muchacho que muere al rescatar a un niño de un accidente. Pero en el mundo de los muertos no le dejan entrar y lo mandan de regreso a la Tierra, donde ha de permanecer resolviendo casos sobrenaturales y fenómenos paranormales. La colección pronto se convirtió en serie de televisión y varias películas.

Studio Ghibli estrenó por aquel entonces *Porco Rosso* (*Kurenai no buta,* 1992) de Miyazaky y *Pompoko* (*Heisei Tanuki Gassen Ponpoko*, 1994) de Takahata. Tras ellas llegaría *La princesa Mononoke* (*Mononoke-hime*, 1997) de Miyazaki, de cuya adaptación del guion al inglés se encargó el gran Neil Gaiman. El respeto por la naturaleza, la belleza y la música que subyacen en los filmes de Studio Ghibli hace que resulten inconfundibles. El reconocimiento mundial llegaría gracias a *El viaje de Chihiro* (*Sen to Chihiro no kamikakushi*, 2001), el primer anime de la historia en ganar un Oscar al mejor largometraje de animación.

Los mangas con argumentos de fantasía cómica también son frecuentes. Así, Hiroyuki Etō creó la divertida *Magical Circle Guru Guru* (*Mahōjin Guru Guru,* 1992-2003), una parodia de los videojuegos de rol que apareció en la revista *Shōnen Gangan*. La serie anime, titulada en español *Los Caballeros de Kodai* (1994-1995), dirigida al público infantil, sigue las aventuras de un par de niños que tienen que conseguir ciertos poderes mágicos para vencer a un demonio que quiere dominar el mundo.

Las novelas de Hajime Kanzaka (1964), con las ilustraciones de Rui Araizumi (1966), dieron lugar a la serie *Slayers* (*Sureiyāzu*, 1992) ambientada en un mundo fantástico y protagonizada por una joven hechicera. Su buena acogida provocó el lanzamiento de series anime y OVA. Ese mismo año en la revista *Shōjo Comic* también salía a la venta *Fushigi Yūgi* (1992-1996), de la mangaka Yuu Watase (1970). La serie anime se emitiría entre 1995 y 1996.

En 1995 llegó a España otra de esas historias que se convertiría en un gran éxito televisivo: *Sailor Moon* (*Bishoujo Senshi Sailor Moon*, 1991-1997). El lanzamiento de este manga y serie anime en Japón, de la mangaka Naoko Takeuchi (1967), provocó la comercialización de miles de productos y dio origen a un auténtico fenómeno fan. No es de extrañar que pronto se lanzaran varias películas y especiales. Se estrenó en España en 1993 y, aunque no sufrió una censura tan exagerada como *Dragon Ball*, sí es cierto que se retocó el argumento en lo que respecta a la homosexualidad. Y es que durante la década de los noventa parecía que tal asunto seguía siendo tabú en los productos orientados al público infantil y juvenil. En la obra original hay dos de las guerreras, Sailor Uranus y Sailor Neptune, que mantienen una relación amorosa, pero en Occidente se decidió cambiar los diálogos para que no se percibiera, así que se trataban como «primas», para justificar las escenas de afecto que había entre ellas.

Escrita por Yoshinobu Akita (1973) y con ilustraciones de Yuuya Kusaka, *El mago Orphen* (*Majutsushi Ofen*, 1994-2003) es otro de los imprescindibles del género fantástico, el cual se convirtió en serie anime y videojuego. La historia sigue las aventuras de un hechicero que busca la forma de neutralizar un hechizo por el que una de sus amigas ha sido convertida en dragón. La magia también tiene especial importancia en *Sorcerer Hunters* (1993-1998), un manga con guion de Satoru Akahori (1965) y dibujos de Rei Omishi, protagonizado por cazadores de hechiceros.

Un grupo de creadoras, que habían comenzado dibujando en el instituto, irrumpió con notable éxito en el universo fantástico del manga en los primeros años de la década de los noventa. Bajo el nombre de CLAMP, se agruparon Tsubaki Nekoi (1969), Satsuki Igarashi (1969), Mokona Apapa (1968) y Nanase Ohkawa (1967). El primero de sus grandes éxitos fue *RG Veda* (1989-1994), una serie manga de diez volúmenes que dio lugar

posteriormente a varios OVA. Durante los noventa, las historias de este grupo de creadoras no dejarían de tener notable éxito, y trataron diversos géneros. Entre aquellas que trataban la fantasía han de destacarse dos: *Rayearth Luchadoras de Leyenda* (*Majikku Naito Reiāsu*, 1993-1996) y *Sakura, cazadora de cartas* o *Cardcaptor Sakura* (*Kādokyaputā Sakura*, 1996-2000).

Rayearth cuenta la historia de tres adolescentes, transportadas al planeta Céfiro, donde descubren que son las Guerreras Mágicas y que deberán llevar a cabo determinadas misiones antes de regresar a su ciudad natal. La serie anime se estrenó en televisión en dos temporadas, con el título de *Las guerreras mágicas* (*Magic Knight Rayearth*, de 1994-1995) y posteriormente se filmaron varios OVA.

Por su parte, *Sakura, cazadora de cartas* está protagonizada por una niña que adquiere poderes mágicos gracias a las cartas Clow. El manga se convirtió en serie anime entre 1998 y 2000, además de estrenarse los largometrajes *Sakura, cazadora de cartas: La película* (*Gekijô-ban Kâdokaputâ Sakura*, 1999), *Sakura, cazadora de cartas: La película 2. La carta sellada* (*Kâdokaputâ Sakura: Fûin sareta kâdo*, 2000) y lanzarse varios videojuegos.

Otro referente del género, y también con una baraja de por medio, vio la luz en la mitad de la década de los noventa: *La visión de Escaflowne* (*Tenkū no Esukafurōne*, 1996) está protagonizado por una estudiante que lee el futuro por medio de las cartas del tarot y que es transportada al mundo de Gaea. Su buena acogida daría lugar a dos series manga y a la película *Escaflowne* (2000).

Ya en los últimos años del siglo, emulando el éxito de *Bola de Dragón*, llegó una nueva franquicia que arrasaría entre niños, adolescentes y adultos en todo el mundo: *Pokémon* (*Pokemon*, 1996), un videojuego que terminó convirtiéndose en serie televisiva y manga, y con un inmenso *merchandising* alrededor en todo el mundo, que en el siglo XXI daría una nueva vuelta de tuerca para revivir en los *smartphones* con el videojuego de realidad aumentada *Pokémon Go*.

La emblemática revista *Shōnen Jump* estrenaba, en 1997, *One Piece* de Eiichiro Oda (1975), uno de los manga de mayor éxito y duración de la publicación, además de uno de los más largos del mundo. La serie anime de esta aventura pirata para encontrar el legendario tesoro conocido como el One Piece no se hizo esperar y comenzó a emitirse en 1999.

A principios del nuevo siglo, nuevos aires triunfarían en el manga con *Death Note* (2003-2006), escrito por Tsugumi Ohba e ilustrado por Takeshi Obata (1969), una fantasía oscura en la que un joven encuentra un cuaderno (que pertenece a un dios de la muerte o *shinigami*) en el que basta escribir el nombre de una persona para que esta se muera. Pero esa es otra historia.

15

La magia del cine

El fantástico Méliès

Tal y como ha sucedido con la literatura fantástica, la fantasía en el resto de los géneros artísticos ha padecido la misma maldición. La alergia que algunos intelectuales o determinado sector de público ha mostrado hacia lo fantástico se ha visto más acuciada si cabe en áreas como el cine, los cómics y los videojuegos, en los que cierta estética o diseño animado son especialmente víctimas de los prejuicios al considerarse exclusivamente infantil o juvenil. Tanto es así que aún hay quien da por sentado que una persona adulta no debe ver películas de superhéroes ni leer cómics y, en caso de hacerlo, la consideran inmadura. No se dan cuenta de que con tales declaraciones solo demuestran su ignorancia.

No obstante, si bien es cierto que, en el siglo XXI, ha empezado a afianzarse una nueva corriente y parece que, por fin, las cosas están cambiando, no lo es menos que resulta demasiado pronto para saber si se trata de una moda potenciada por la industria. Reconozcamos que, desde una perspectiva comercial, el público friki es muy apetitoso porque, al fin y al cabo, no hay fan más fiel y consumidor más voraz que aquel apasionado por la ciencia ficción y la fantasía.

Pese a todo ello, la seducción que ejerce lo fantástico ha estado presente en un sector como el cinematográfico desde sus inicios, cuando las proyecciones a duras penas alcanzaban los cuarenta minutos de duración. La magia del cine permitía que fantasías e historias futuras plagaran sus escenarios sin demasiados problemas y con gran aceptación por parte del público. Así, uno de sus primeros creadores, el francés George Méliès (1861-1938), con centenares de obras en su haber, dedicó al género fantástico buena parte de su tiempo y se ocupó por vez primera de plasmar algunas de las historias más emblemáticas de la literatura del género.

En aquella época del cine mudo, Méliès fue pionero en el uso de los efectos especiales, además de servirse de guiones gráficos y construir uno de los primeros estudios de rodaje. Para ello no despreció ninguna temática, incluyendo la documental y la erótica, aunque la ciencia ficción y la fantasía fueran sus materias predilectas. El cortometraje *Viaje a la Luna* (*Le Voyage dans la Lune*, 1902) es una de sus obras de ciencia ficción más emblemáticas. La escribió con su hermano mayor, tomando como fuente *De la Tierra a la Luna*, de Julio Verne, y *Los primeros hombres en la Luna*, de H.G. Wells. Sin embargo, con anterioridad, Méliès ya había adaptado historias de tinte fantástico y maravilloso, como *La leyenda de Fausto* (*La Damnation de Faust*, 1898), *Cenicienta* (*Cendrillon*, 1899), *Barba Azul* (*Barbe-Bleue*, 1901) y *Los viajes de Gulliver* (*Le Voyage de Gulliver á Lilliput et chez les géants*, 1902).

La trayectoria del francés fue inmensa, aunque entre sus abundantes proyectos, vale la pena citar los protagonizados por dos personajes que resultan indispensables en la literatura fantástica: Ayesha y el barón Münchhausen.



Póster de *A la conquista del Polo* (1912) de George Méliès, película de 33 minutos protagonizada por el propio director de la cinta, inspirada en la novela de Julio Verne *Las aventuras del capitán Hatteras*.

El personaje de Ayesha, protagonista de la inolvidable novela de Haggard *Ella (She)*, fue llevado por primera vez al cine gracias a Méliès, en el cortometraje *Danza del fuego* (*Danse du Feu*, 1899). Curiosamente, seis años después, se estrenó la película *She* (1925), una adaptación dirigida por Leander de Cordova (1877-1969) y protagonizada por la actriz estadounidense Betty Blythe (1893-1972), con los intertítulos escritos por el propio Haggard, que fallecería ese mismo año. A mediados del siglo XX ya fue posible disfrutar de una versión sonora en color de la novela, gracias al largometraje estadounidense *She, la diosa de fuego* (*She*, 1935) de Lansing C. Holden (1896-1938) e Irving Pichel (1891-1954). Aunque, sin duda alguna, la historia de esta fémina se convirtió en todo un clásico del cine con la versión de 1965 de Hammer Productions, en la que Robert Day (1922-2017) dirigía a una espectacular Ursula Andrews (1936) en el papel de Ayesha, acompañada de John Richardson (1934), Peter Cushing (1913-1994) y Christopher Lee (1922-2015).

El otro personaje literario mítico, cuya primera aparición cinematográfica debemos a Méliès, es el barón Münchhausen. La adaptación de la obra de Bürger, en la traducción de Théophile Gautier, dio como resultado el cortometraje *Les Hallucinations du Baron de Münchhausen* (1911). Pero el artista francés no fue el único en mostrarse fascinado por las historias de este pintoresco personaje. En 1943, se estrenó el largometraje alemán *Las aventuras del barón Münchhausen* y, en 1961, la película de animación checoslovaca *El barón fantástico* (*Baron Prásil. The Fabulous Baron Munchausen*). Ya en la década de los ochenta del siglo XX, Terry Gilliam (1940) rodó en la localidad española de Belchite la adaptación más famosa de la obra: *Las aventuras del barón Münchausen* (*The Adventures of Baron Münchausen*, 1988).

A principios de siglo también fue llevada al cine la leyenda de los nibelungos. Uno de los primeros cineastas encargado de hacerlo fue otro de los referentes de aquel entonces: Fritz Lang (1890-1976). Este director adaptó esta historia legendaria junto a su esposa Thea von Harbou (1888-1954), en dos guiones que darían su fruto en las películas *Los nibelungos: la muerte de Sigfrido* (*Die Nibelungen: Siegfried*, 1924) y *Los nibelungos: la venganza de Krimilda* (*Die Nibelungen: Kriemhilds Rache*, 1924). Dos años después, con guion único de su mujer, Lang entraría en la historia del cine por la puerta grande, gracias a *Metrópolis* (*Metropolis*, 1927), todo un clásico de la ciencia ficción.

Si tenemos en cuenta que las leyendas del norte de Europa fueron trasladadas con prontitud al cine, no es de extrañar que las mitologías nacidas en el Mediterráneo plagaran esos incipientes guiones desde que Méliès empezó a rodar. El viaje entre los viajes no podía ser menos. Ulises era demasiado atractivo como para no reflejar sus aventuras en la gran pantalla.

DE VAMPIROS, LICÁNTROPOS Y PRIMIGENIOS

Para averiguar en qué momento la figura del bebedor de sangre comenzó a ser objeto cinematográfico, hemos de remontarnos a los inicios del siglo xx, con todo un clásico: *Nosferatu, el vampiro* (*Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*, 1922) de F.W. Murnau (1888-1931). Esta película en blanco y negro estaba basada en la novela *Drácula* de Bram Stoker, aunque era una adaptación bastante velada. Tanto es así que la viuda del escritor, el cual había fallecido diez años antes, llevó a los tribunales a los responsables de la producción cinematográfica para proteger sus derechos. Ganó el juicio y se decretó la destrucción de todas las copias de la cinta. Una jugada del destino permitió que alguien en alguna distribuidora no cumpliera con el mandato judicial y haya llegado hasta nosotros.

Cinco años después del estreno de la inquietante *Nosferatu*, el mismo Murnau abordó la adaptación de la leyenda de Fausto en *Faust, eine deutsche Volkssage* (1926), otro mito fantástico de tintes oscuros que fue tema recurrente en el cine.

Desde que Nosferatu aterrorizó por primera vez a los espectadores de los felices años veinte, hasta que Joss Whedon convirtió a la primera cazadora de vampiros en un icono feminista que revolucionaría el género fantástico, muchas fueron las historias vampíricas, fáusticas y con monstruos que proliferaron en la pantalla a lo largo de la centuria. Y es que, a pesar de que el Drácula de Stoker sea considerado el vampiro por antonomasia, hubo algunos escritores más que constituyeron fuente inagotable de ideas para la fantasía, el terror, el horror y la seducción que emanaban de los guiones de cine para cautivar a los espectadores en sus butacas.



Cartel promocional de la película de terror *Dracula* (Universal Pictures, 1931), del director Tod Browning, rodada después de que Universal Pictures adquiriera los derechos de la novela de Bram Stoker.

Una de las primeras adaptaciones a la gran pantalla de Edgar Allan Poe fue la película *La conciencia vengadora* (*The Avenging Conscience: or 'Thou Shalt Not Kill'*, 1914) de D. W. Griffith (1875-1948), a la que siguieron otras como *Historias tenebrosas* (*Unheimliche Geschichten*, 1919) de Richard Oswald (1880-1963) y *El corazón delator* (*The Telltale Heart*, 1928) de Charles F. Klein (1898-1981). Pero aún tendrían que pasar unos años para que se estrenaran las adaptaciones más recordadas de las obras del autor de *El cuervo*, ya que antes la fama absoluta se la llevaría el rey de los vampiros.

A partir de 1931, en Estados Unidos, la productora Universal comenzó a estrenar películas en las que lo fantástico, lo gótico y el terror se conjugaban para lograr auténticos éxitos de taquilla. La primera de ellas fue *Drácula*, con Bela Lugosi (1882-1956) como protagonista, tras la cual se estrenaron otras como *El doctor Frankenstein* (*Frankenstein*, 1931) de James Whale (1889-

1957) con Boris Karloff (1887-1969); *El hombre y el monstruo* (*Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, 1931) de Rouben Mamoulian (1897-1987); *La momia* (*The Mummy*, 1932) de Karl Freund (1890-1969); y *El hombre lobo* (*The Wolf Man*, 1941) de George Waggner (1894-1984).

Cabe destacar que la película de Bela Lugosi en el papel de Drácula, y que se proyectó en la década de los sesenta en el Festival de San Sebastián, no se estrenaría en los cines españoles hasta 1998. Sin embargo, aquel mismo año de 1931, en España, sí vio la luz otra cinta de igual título. Se trataba del *Drácula* de George Melford (1877-1961), una versión hispana de la novela de Stoker, rodada en plena noche, con actores españoles e hispanoamericanos, en los mismos estudios en los que se filmaba durante el día la versión protagonizada por Lugosi.

En las décadas siguientes, las adaptaciones de los relatos de Poe continuaron con películas como *Satanás* (1934), *El gato negro* (*The Black Cat*, 1941) y *El fantasma de la calle Morgue* (*Phantom of the Rue Morgue*, 1954).

Vampirismo, momias, licantropía y el científico con doble personalidad dejaban así definidos cuatro de los estereotipos cinematográficos que seguirían poblando el cine fantástico en las películas de la centuria, sin olvidarnos de los fantasmas y la leyenda de Fausto. En España, intentaban rodarse largometrajes en esa línea, aunque en el caso de las adaptaciones no se podía ser fiel del todo a las obras originales para evitar la censura franquista, tal y como sucedió con *La torre de los siete jorobados* (1944) de Edgar Neville (1899-1967), basada en la novela homónima de Emilio Carrere. Con *El huésped de las tinieblas* (1948), dirigida por Antonio del Amo (1911-1991), el cine español se fijó en Gustavo Adolfo Bécquer, una de las figuras cuyos relatos bien habrían podido servir de fuente de numerosas versiones cinematográficas, aunque más bien hayan sido escasas.

Seguramente, por esa temática de pactos con el diablo que permitía transmitir las bondades de la religión católica, tal y como las entendía el régimen, la leyenda de Fausto sí fue frecuente en el cine español de tales décadas, ya fuera tratada en forma de terror, drama o comedia. Así, podemos encontrar largometrajes como *Faustina* (1957) protagonizado por María Félix

(1914-2002) y dirigido por José Luis Sáenz de Heredia (1911-1992); *El extraño caso del doctor Fausto* (1969) de Gonzalo Suárez (1934); y *El diablo cojuelo* (1971) de Ramón Fernández (1930-2006), basado en la obra homónima de Luis Vélez de Guevara.

Pero mientras en España la fantasía tenía unas características muy particulares bajo la sombra de la censura, el director estadounidense Roger Corman (1926) rodaba numerosas películas versionando las historias de Poe. La mayoría de ellas estaban protagonizadas por el inigualable actor Vincent Price (1911-1993) y se convirtieron en las adaptaciones más famosas de los relatos del bostoniano. Así, se estrenaron con notable éxito *El cuervo* (*The Raven*, 1963); *La tumba de Ligeia* (*The Tomb of Ligeia*, 1964); *La caída de la casa Usher* (*House of Usher*, 1960) y *La máscara de la muerte roja* (*The Masque of the Red Death*, 1964), entre otras. Curiosamente, Corman solo adaptó una obra de H.P. Lovecraft: *El palacio de los espíritus* (*The Haunted Palace*, 1963) también protagonizada por Price.

El resto de productoras no desaprovechó la oportunidad de seguir la estela del éxito de las versiones de Poe, esperando hacer lo propio con el genio de Providence. Como consecuencia, se sucedieron películas como *El monstruo del terror* (*Die, Monster, Die!*, 1965) dirigida por Daniel Haller (1926) y protagonizada por Karloff o *La maldición del Altar Rojo* (*Curse of the Crimson Altar*, 1968) de Vernon Sewell (1903-2001) con Karloff y Christopher Lee. Haller volvería a dirigir otra adaptación de Lovecraft en *Terror en Dunwich* (*The Dunwich Horror*, 1970).

Mientras tanto, en la televisión estadounidense, en la década de los sesenta, triunfaban dos series de fantasía oscura, con un toque de comedia familiar: *La familia Addams* (*The Addams Family*, 1964-1966) y *La familia Monster* (*The Munsters*, 1964-1966). El mismo año en que finalizaron ambas emisiones, se estrenó la que se convertiría en otra serie estadounidense de culto: *Sombras en la oscuridad* (*Dark Shadows*, 1966-1971).

Incluso en España, el miedo se asomaba a la pequeña pantalla gracias a las fabulosas adaptaciones de los relatos de Poe realizadas por Narciso Ibáñez Serrador (1935) para el programa *Historias para no dormir*, como *El pacto* (1966), *El tonel* (1969), *El cuervo* (1967) y *La promesa* (1968). Al tiempo que desde la televisión se provocaban escalofríos a los espectadores, las comedias españolas comenzaban a poblarse de vampiros y brujas en títulos

como *Un vampiro para dos* (1965) protagonizada por José Luis López Vázquez (1922-2009) y Fernando Fernán Gómez (1921-2007) bajo la dirección de Pedro Lazaga (1918-1979) o *Una bruja sin escoba* (1967) de José María Elorrieta (1921-1974) con Jeffrey Hunter (1926-1969) y María Perschy (1938-2004).

Una bruja sin escoba, en la que un profesor universitario norteamericano que vive en Madrid se enamora de una joven que, en realidad, es una bruja de 1491, aprovechaba el tirón de la serie estadounidense *Embrujada* (*Bewitched,* 1964-1972). Los enredos de la bruja, interpretada por Elizabeth Montgomery (1933-1995), que se casa con un publicista que conoce su condición y que le prohíbe utilizar la magia en su vida diaria, encandilaron al público de todo el mundo de tal forma que llegó a durar ocho temporadas e influyó en futuras series televisivas.

Desde la década de los sesenta, el conocido como «fantaterror» comenzó a popularizarse en España con notable éxito. Por aquel entonces, la actriz Dyanik Zurakowska (1947) protagonizaba numerosas películas de género, como la historia de fantasmas victoriana *La llamada* (1965), dirigida por Javier Setó (1926-1969), o su interpretación de la sirenita Coralina en «La doncella del mar», en *Fantasía 3* (1966). En 1968, protagonizó junto al mítico Paul Naschy (1934-2009) *La marca del hombre lobo*, dirigida por Enrique López Eguiluz (1930-1997). Naschy, que también se ocupó del guion, lo firmó con su verdadero nombre: Jacinto Molina.

Actor, guionista, director de cine y levantador de pesas, Molina escribió *La marca del hombre lobo* situando su argumento en el norte de España y otorgándole al licántropo nacionalidad española; pero la censura lo prohibió rotundamente —nada negativo podía empañar el suelo patrio— y al director no le quedó otra que dotar al personaje de ascendencia polaca, bautizarlo como Waldemar Daninsky y ambientar la historia en otro país. La popularidad de Naschy continuó creciendo hasta convertirse en uno de los mitos del cine español. El personaje de Daninsky, que siguió interpretando, fue el eje central de otras películas de éxito que él mismo escribió. Entre ellas se encuentran *Las noches del hombre lobo* (1968); *Los monstruos del terror* (1970) y *Licántropo: el asesino de la luna llena* (1997).

Al tiempo que en España reinaba el fantaterror, en Reino Unido, la Hammer Film Productions produjo una serie de películas de terror gótico que se convertirían a su vez en objeto de culto. Entre ellas, la obra *Carmilla* de Sheridan Le Fanu fue el germen de la trilogía formada por *Las amantes del vampiro* (*The Vampire Lovers*, 1970), *Lujuria para un vampiro* (*Lust for a Vampire*, 1971) y *Drácula y las mellizas* (*Twins of Evil*, 1971).

Ya en la década de los setenta, en España se estrenaba una de las escasas versiones de las historias de Gustavo Adolfo Bécquer: *La cruz del diablo* (1975), dirigida por el londinense John Gilling (1912-1984) y protagonizada por Carmen Sevilla (1930) y Adolfo Marsillach (1928-2002). Del guion se encargaría precisamente Naschy, quien se basó en los relatos «El miserere», «El monte de las ánimas» y «La cruz del diablo». Un año después, Gonzalo Suárez (1934) dirigió *Beatriz* (1976), una película basada en los cuentos «Beatriz» y «Mi hermana Antonia» de Valle-Inclán, también protagonizada por Carmen Sevilla.

El final de la década de los setenta pobló de nuevo de vampiros las pantallas de todo el mundo con largometrajes, como *Drácula* (1979) con Laurence Oliver (1907-1989) en el papel de Van Helsing; *Nosferatu, vampiro de la noche* (*Nosferatu: Phantom der Nacht*, 1979) con Klaus Kinski (1926-1991) como conde Drácula y la película para la televisión *El misterio de Salem's Lot* (*Salem's Lot*, 1979), basada en el libro homónimo de Stephen King (1947).

Con la llegada de la democracia a España, la industria dio un nuevo giro. El fantaterror comenzó a perder espectadores, los cines comenzaron a proyectar sin censuras ni impedimentos los grandes éxitos estadounidenses y comenzaron a realizarse más coproducciones para la televisión y la gran pantalla. Ejemplo de ello es la prolífica carrera del director Juan Piquer Simón (1935-2011), que viajó a Estados Unidos para rodar *Slugs, muerte viscosa* (1988), una historia sobre babosas asesinas que se zampan a los habitantes de un pueblo estadounidense. Años después, dirigiría *La mansión de los Cthulhu* (1992), una coproducción entre España y Reino Unido basada en la obra de Lovecraft.

Entre licántropos, muertos vivientes y el genio de Providence, en la década de los noventa del siglo XX, el cine no se olvidaba de Poe y los vampiros seguían de moda. Así, se estrenaron el largometraje estadounidense *El hechizo de Morella* (*The Haunting of Morella*, 1990) y las producciones españolas *El escarabajo de oro* (1999) y *William Wilson* (1999). Ya en 2001, una coproducción hispano-estadounidense llevó a las salas una película basada en los relatos *Dagon* y *La sombra de Innsmouth*, de Lovecraft. Se trataba de *Dagon: la secta del mar* (2001) dirigida por Stuart Gordon (1947).

Pero entre todas esas fantasías más oscuras y terroríficas que bebían de las influencias de Lovecraft, se estrenó una película de culto imprescindible: *El ejército de las tinieblas* (*Army of Darkness*, 1992) de Sam Raimi (1959). La cinta cerraba la trilogía del mismo director, protagonizada por Bruce Campbell (1958), iniciada con *Posesión infernal* (*The Evil Dead*, 1981), en la que un grupo de estudiantes universitarios, durante un fin de semana en una cabaña en el bosque, encuentra el *Necronomicon ex mortis* o *Libro de los Muertos*, referencia al grimorio que menciona Lovecraft en *Los mitos de Cthulhu*. *Posesión infernal* está considerada una de las mejores películas de terror de todos los tiempos, aunque su violencia provocó que se censuraran algunas de sus escenas y en países como Islandia, Suecia y Malasia estuviera prohibida. De hecho, en Alemania la prohibición duró una década, con lo que aumentaron todavía más su fama. A esta cinta seguiría *Terroríficamente muertos* (*Evil Dead II*, 1987) y tras ella *El ejército de las tinieblas*, en la que el protagonista viaja en el tiempo hasta el año 1300. Cabe añadir que Raimi se encargaría de la trilogía cinematográfica de Spiderman a principios del siglo XXI y Campbell, por su parte, intervendría en series de aventuras fantásticas como *Hércules* y *Xena, la princesa guerrera*.

Mientras tanto, los vampiros triunfaban en el cine como nunca lo habían hecho gracias a *Drácula* (*Dracula*, 1992), la adaptación de la obra de Stoker que dirigió Francis Ford Coppola (1939). La cinta estaba protagonizada por una joven Wynona Ryder (1971), un inquietante Gary Oldman (1958), un siempre impecable Anthony Hopkins (1937) y un encantador Keanu Reeves (1964). Después del éxito de la película, y con una carrera ya consagrada,

Coppola ejerció de productor de una cinta que llevaría a la pantalla otro ser mítico del fantástico y la ciencia ficción: *Frankenstein de Mary Shelley* (*Mary Shelley's Frankenstein*, 1994) dirigida y protagonizada por Kenneth Branagh (1960) con Robert de Niro (1943) y Helena Bonham Carter (1966) como protagonistas.

Ese mismo año se estrenaba otra obra vampírica basada en un libro de gran éxito editorial de Anne Rice. *Entrevista con el vampiro* (*Interview with the Vampire*, 1994), de Neil Jordan (1950), adaptaba la novela homónima de la escritora, en medio de un sinfín de críticas y debates por haber elegido a Tom Cruise (1962) para interpretar al protagonista: el vampiro Lestat. Junto a él, Brad Pitt (1963) y Antonio Banderas (1960), acompañados por una pequeña Kirsten Dunst (1982), protagonizaron una cinta que representa otro de los imprescindibles del cine fantástico de los noventa.

Drácula volvería a la gran pantalla en una nueva versión titulada *Drácula 2001* (*Dracula 2000*, 2000), que aunque fue un fracaso en taquilla, contó con un elenco bien sustancioso. El papel de Drácula recayó sobre Gerard Butler (1969), Christopher Plummer (1929) interpretó a Abraham Van Helsing y Nathan Fillion (1971) hizo del padre David. Precisamente Fillion también interpretaría a un sacerdote en una de las series de culto de los noventa: *Buffy cazavampiros*.

Cuando Joss Whedon (1964) escribió el guion cinematográfico de *Buffy cazavampiros* (*Buffy The Vampire Slayer*, 1992), su idea era parodiar las películas de terror, convirtiendo en protagonista a la típica animadora que suele morir a la primera de cambio en tales historias, para convertirla en una superheroína que se enfrenta a vampiros y criaturas sobrenaturales. No obstante, el *film*, dirigido por Fran Rubel Kuzui y protagonizado por Kristy Swanson (1969), fue un fracaso y Whedon no quedó satisfecho con el resultado, ya que los cambios que había realizado el director no eran exactamente lo que él tenía en mente. Unos años después, el propio Whedon se desquitó con una versión televisiva propia que superó todas las expectativas.

En la serie *Buffy, cazavampiros* (*Buffy the Vampire Slayer*, 1996-2003), era la actriz Sarah Michelle Gellar (1977) la que interpretaba a esa típica rubia guapa y adolescente que descubre que es la elegida, rompiendo con los estereotipos que hasta el momento el género había alimentado con respecto a las féminas. Buffy es una cazadora de vampiros de dulce aspecto, guerrera, autosuficiente y que jamás espera ser rescatada, sino que es ella la que cumple el papel de héroe que salva al mundo, aunque tenga que sacrificar parcelas tales de su vida como la amorosa; algo que hasta entonces parecía impensable en una protagonista femenina.

La serie está repleta de referencias a la cultura popular. Sus capítulos fueron elogiados tanto por el público como por la crítica y contaron con decenas de nominaciones y premios de la industria. La evolución de las tramas, en las que Whedon mantenía la batuta, pero rodeado por un brillante plantel de guionistas, fue una constante a medida que los personajes maduraban. De tal modo, mientras las primeras temporadas tenían un componente más juvenil, al estar protagonizadas por estudiantes de instituto, las siguientes resultaban más complejas y llegaron a abordar temas como la violación, el fallecimiento de los padres y el lesbianismo.

El fenómeno fan que provocó la serie propició que, desde 1998, la editorial Dark Horse publicara los cómics de Buffy, mientras que la editorial Pocket Books hacía lo propio con las novelas basadas en sus historias. Los videojuegos tampoco se hicieron esperar.

Uno de los personajes principales de *Buffy, cazavampiros*, Ángel, el vampiro del siglo XVIII con alma del que la cazadora se enamora, protagonizó su propia serie entre 1999 y 2004. Interpretado por David Boreanaz (1969), *Ángel* se centra en la labor como detective privado de esta figura, siempre en busca de su redención, resolviendo misterios sobrenaturales y entremezclando las tramas, en ocasiones, con *Buffy, cazavampiros*.

Pero más allá de la fantasía más oscura y tenebrosa, el cine del siglo XX estuvo repleto de otros temas fantásticos que bebían, cómo no, de la literatura dieciochesca y decimonónica.

DE FANTASMAS, LILIPUTIENSES Y JINETES SIN CABEZA

El cine navideño nació con el invento mismo del cinematógrafo. Como no podía ser de otra forma, o al menos así nos parece si tenemos en cuenta sus obras, el escritor más destacado en esto de las historias en torno a la Navidad siempre ha sido Charles Dickens. Ya en 1901 se estrenó *Un cuento de Navidad* (*Scrooge; or Marley's Ghost*) de Walter R. Booth (1869-1938), un corto británico al que siguieron muchos otros.

En las décadas siguientes, a las frecuentes adaptaciones que se realizaron en Reino Unido, se sumaron las estadounidenses, como el cortometraje para televisión *The Christmas Carol* (1949) dirigido por Arthur Pierson (1901-1975) con Vincent Price como narrador. También para la pequeña pantalla, pero producida por la BBC, destaca *Ghost Story for Christmas: The Signalman* (1976), donde se versiona uno de los relatos de fantasmas del escritor: *El guardavías*. Desde entonces, las adaptaciones de las obras de Dickens no han dejado de sucederse, y todavía nos siguen sorprendiendo de cuando en vez.

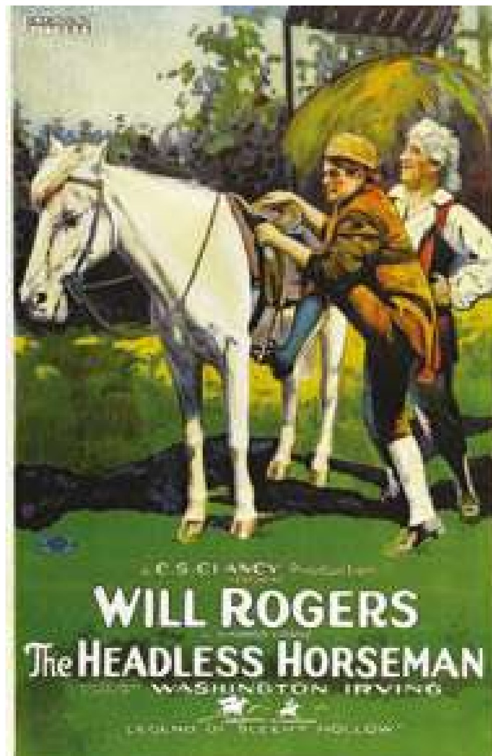
Junto a Dickens, no podemos ignorar a un irlandés que constituye otro de los escritores clásicos cuya obra ha sido adaptada desde los orígenes del cine: Jonathan Swift. *Los viajes de Gulliver* captaron la atención de numerosos cineastas que intentaron, o bien abordar esta novela por completo, o bien adaptar algunos fragmentos. Muchos de ellos seleccionaron especialmente la parte de Liliput.

La primera versión cinematográfica de la novela de Swift fue la realizada por Méliès, a la que siguió otro corto de cine mudo filmado por un español: *Gulliver en el país de los gigantes* (1903) de Segundo de Chomón, uno de los precursores del cine fantástico en el país. Entre la abundante filmografía de este cineasta, encontramos cortometrajes como *Satanás se divierte* (*Satan s'amuse*, 1907), *Ali Baba et les quarante voleurs* (1907), *La casa encantada* (*La maison ensorcelée*, 1907), *La légende du fantôme* (1908), *Pulgarcito* (*Le petit poucet*, 1909) y *El iris fantástico* (1912). La carrera de Chomón hizo que se le conociera como el Méliès español.

Unos años después del estreno del Gulliver de Chomón, veía la luz el cortometraje animado *Monsieur Clown chez les Lilliputiens* (1909) de Émile Cohl (1857-1938) y Disney convirtió a su ratón más famoso en el clásico personaje de Swift en *Walt Disney's Mickey Mouse: Gulliver Mickey* (1934). Posteriormente, se estrenó *El nuevo Gulliver* (*Novyy Gulliver*, 1935) de

Aleksandr Ptushko (1900-1973), un largometraje ruso en el que se utilizó la técnica *stop motion*, y los estudios estadounidenses Fleischer estrenaban su propia versión animada con *Los viajes de Gulliver* (*Gulliver's Travels*, 1939). Ya en la década de los sesenta, fueron William Hanna (1910-2001) y Joseph Barbera (1911-2006) los que dirigieron la serie de televisión de dibujos animados *The Adventures of Gulliver* (1968), inspirada en la obra de Swift. En España, se adaptaría en *Los viajes de Gulliver* (1983) de Cruz Delgado (1929), quien ya había creado años antes la serie de dibujos animados *Don Quijote de La Mancha* (1978).

Entre las versiones de acción real en la segunda mitad del siglo, destacan *Los viajes de Gulliver* (*The 3 Worlds of Gulliver*, 1960) dirigida por Jack Sher (1913-1988) con los efectos especiales del gran Ray Harryhausen (1920-2013); y *Gulliver's Travels* (1977), película británica dirigida por Peter R. Hunt (1925-2002) con Richard Harris (1930-2002) como protagonista. Después seguirían nuevas versiones para cine y series televisivas en países como Reino Unido y Australia.



Póster de la película muda *The Headless Horseman* (1922), dirigida por Edward D. Venturini (1887-1960), basada en el relato de Washington Irving *The Legend of Sleepy Hollow*. La leyenda del jinete sin cabeza se conocía en Europa desde la Edad Media, aunque su versión más conocida fue la del escritor estadounidense.

Otro autor clásico, en esta ocasión estadounidense, creó varias obras que fueron motivo de diversas adaptaciones y dieron lugar a clásicos del cine fantástico: Washington Irving. Así vieron la luz el cortometraje *Rip Leaving Sleepy Hollow* (1896); *La leyenda de Rip Van Winkle* (*La légende de Rip Van Winkle*, 1905), adaptación francesa dirigida y protagonizada por Méliès; el largometraje *The Headless Horseman* (1922); y el corto de animación *The Legend of Sleepy Hollow* (1949) de Walt Disney.

Tendrían que pasar décadas hasta que el jinete sin cabeza llegara a la televisión y al cine en todo su esplendor. En 1980, se estrenó la película para la pequeña pantalla *The Legend of Sleepy Hollow*, de Henning Schellerup (1928-2000), protagonizada por Jeff Goldblum (1952). Siete años después, en la serie *Cuentos de hadas*, también conocida como *Cuentos de las estrellas* (*Faerie Tale Theatre*, 1982-1987), en la que se adaptaban historias como «Caperucita», «La Bella Durmiente» y «La Bella y la Bestia», una nueva historia de Irving se versionaba en el episodio «Rip Van Winkle» (1987), dirigido por Francis Ford Coppola, el mismo que filmaría *Drácula* en 1992. Precisamente Coppola fue el productor ejecutivo de *Sleepy Hollow* (1999), una película imprescindible, dirigida por Tim Burton (1958) y protagonizada por Johnny Depp (1963).

POR EL CAMINO DE BALDOSAS AMARILLAS

Vampiros, leyendas, mitos clásicos, monstruos... Pero ¿qué ocurrió con el público infantil y juvenil cuando el cinematógrafo hizo acto de presencia? Pues que los grandes éxitos de principios de la centuria, historias dirigidas a un público muy joven, pronto se adaptaron al nuevo medio.

Una de las míticas novelas infantiles de aquel nuevo siglo, *El maravilloso mago de Oz*, ya se había llevado a los escenarios dos años después de publicarse, en un musical que se convirtió en todo un éxito. Nada extraño si tenemos en cuenta que hasta su propio creador trasladó este mundo fantástico a la gran pantalla. L. Frank Baum escribió y protagonizó *The Fairylogue and Radio-Plays* (1908), una cinta de cine mudo en la que presentaba el mundo mágico de Oz a los espectadores como si de un reportaje se tratara. No obstante, este proyecto, al contrario que sus novelas, sí resultó un fracaso y Baum terminó en quiebra.

Después de este fallido intento, se estrenó la primera versión cinematográfica del libro. Con el título de *El maravilloso mago de Oz* (*The Wonderful Wizard of Oz,* 1910), vio la luz un cortometraje dirigido por Otis Turner (1862-1918) con Bebe Daniels (1901-1971) como Dorothy. A este siguieron los dos primeros largometrajes sobre el mundo creado por Baum: *The Patchwork Girl of Oz* (1914) y *His Majesty, the Scarecrow of Oz* (1914). Ambas películas, con guion del propio Baum, fueron dirigidas por J. Farrell MacDonald (1875-1952) y protagonizadas por Violet MacMillan (1885-1953).

En 1925, se estrenó *El mago de Oz* (*The Wizard of Oz*), dirigida por Larry Semon (1889-1928). El guion fue elaborado por el director de la cinta junto con Frank Joslyn Baum (1883-1958), hijo mayor de L. Frank Baum. La película estaba protagonizada por Dorothy Dwan (1906-1981), Charles Murray (1872-1941) y Oliver Hardy (1892-1957). Igualmente, el primogénito del escritor se encargó del guion de la primera filmación en color de la historia de Dorothy: un cortometraje de animación titulado *El mago de Oz* (*The Wizard of Oz*, 1933). Dirigido por Ted Eshbaugh (1906-1969), destaca por ser la cinta en la que, por primera vez, se contrapone la imagen en blanco y negro de Kansas con la imagen en color de Oz, tal y como se ha hecho desde entonces.

El interés por el clásico infantil de Baum no decayó y, en 1939, se estrenó la película musical *El mago de Oz* (*The Wizard of Oz*). Durante el rodaje, la cinta tuvo varios directores, aunque en su mayor parte el trabajo corrió a cargo de Victor Fleming (1889-1949), quien dejó el proyecto para dirigir *Lo que el viento se llevó* (*Gone with the Wind*, 1939). En ese momento, lo

sustituyó King Vidor (1894-1982), el cual rodó las principales secuencias de Kansas filmadas en blanco y negro.

El musical, protagonizado por una adolescente Judy Garland (1922-1969), ya es historia del cine, aunque en el momento de su estreno no funcionara demasiado bien en taquilla. Pese a ello, todo lo que rodea a este *film* se ha convertido en un referente ineludible de la cultura popular y, en especial, de los amantes de la fantasía. Ejemplo de ello son los zapatos rojos que el personaje de Dorothy calza en la gran pantalla, que en la obra literaria eran plateados. Fue Hollywood el que los transformó en todo un símbolo encarnado.

El mago de Oz se proyectó en cines en España en 1945, tras finalizar la Guerra Civil. Curiosamente, veintiún años después, se producía el estreno de la película española de Eloy de la Iglesia (1944-2006) titulada *Fantasía... 3* (1966) en la que, entre otras historias infantiles clásicas, se adaptaba la de Baum, y posiblemente por esa exigencia del régimen de hispanizar los nombres y alejar todo lo que pareciera extranjero, a Dorothy se la llamó Silvia.



Cartel promocional de la película *The Wizard of Oz* (Metro Goldwyn Mayer, 1939), galardonada con dos Oscar: a la mejor música original y a la mejor canción por *Over the Rainbow*, de Harold Arlen y E. Y. Yip Harburg.

Ya en la década de los setenta, se estrenó el largometraje animado *Regreso al maravilloso mundo de Oz* (*Journey Back to Oz*, 1972) con Liza Minnelli (1946), hija de Judy Garland, doblando la voz de Dorothy. Y en 1978, una moderna y urbana versión de la historia vio la luz con el título de *El mago* (*The Wiz*), dirigida por Sydney Lumet (1924-2011), con Diana Ross (1944) y Michael Jackson (1958-2009). Ya en los ochenta, sería el turno de *Oz, un mundo fantástico* (*Return to Oz*, 1985) de Walter Murch (1943).

Precisamente de los ochenta es la primera versión anime de la historia de Baum: *El mago de Oz* (*Ozu no mahôtsukai*, 1982), y años después, al igual que había pasado con Ulises, la animación japonesa no pudo resistir la tentación de reinterpretar las historias de Baum en clave de ciencia ficción y se estrenó *Aventuras en la galaxia de Oz* (*Supêsu Ozu no bôken*, 1990), ambientada en el año 2060.



Cartel promocional de la película *Alice in Wonderland* (1915). Viola Savoy tenía 15 años cuando interpretó el papel de Alicia, que supuso su debut en el cine, aunque por entonces ya había actuado en más de un centenar de obras de teatro.

En la actualidad, el camino de baldosas amarillas sigue inspirando a todo tipo de artistas, pero hay otro personaje femenino fantástico que iguala a Dorothy en fama y encanto en la búsqueda del camino a casa: Alicia. La primera ocasión en que la historia de *Alicia en el País de las Maravillas* de Lewis Carroll se llevó al cine fue en el cortometraje *Alice in Wonderland* (1903), una de las grandes producciones británicas de su época. Le siguieron las cintas estadounidenses *Alice's Adventures in Wonderland* (1910), *Alice in Wonderland* (1915) y *Alice Through a Looking Glass* (1928).

Hubo que esperar a la década de los treinta para que se estrenara la primera película sonora que adaptaba el clásico del matemático: *Alicia en el País de las Maravillas* (*Alice in Wonderland*, 1931). La cinta, que se rodó precisamente para conmemorar el centenario del nacimiento de Carroll, fue dirigida por Bud Pollard (1886-1952), y protagonizada por Ruth Gilbert (1912-1993). Dos años después, y todavía en blanco y negro, se estrenó *Alicia en el País de las Maravillas* (*Alice in Wonderland*, 1933), una nueva película estadounidense que seguía las aventuras de la jovencita según los dos libros de Carroll. Esta inolvidable cinta de Paramount Pictures fue dirigida por Norman Z. McLeod (1895-1964) y protagonizada por Charlotte Henry (1914-1980), con Gary Cooper (1901-1961) como el Caballero Blanco y Cary Grant (1904-1986) como la Falsa Tortuga.

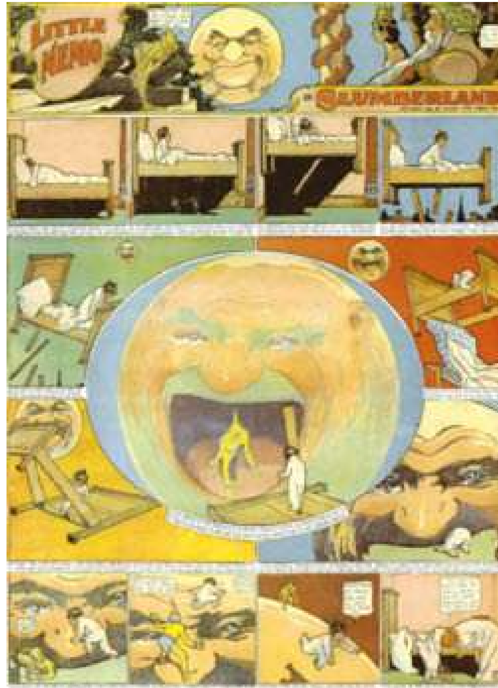
Las versiones en los países de habla inglesa continuaron sucediéndose durante los años siguientes, hasta que, siguiendo al conejo blanco, llegamos a la frontera de la mitad de siglo. Fue entonces cuando una película de animación en color, en la que la joven apareció con su eterno vestido azul y larga melena dorada, se convirtió en el clásico infantil por antonomasia de la obra de Carroll: *Alicia en el País de las Maravillas* (*Alice in Wonderland*, 1951), de Walt Disney. La compañía no se atrevería a producir la historia de Alicia con actores reales hasta el año 2010. Lo haría de la mano de Tim Burton.

De igual modo, entre todas las adaptaciones, vale la pena destacar dos musicales. El primero de ellos es el británico *Las aventuras de Alicia* (*Alice's Adventures in Wonderland*, 1972) de William Sterling, protagonizada por Fiona Fullerton (1956) y Michael Crawford (1942). El segundo, dirigido por Emile Ardolino (1943-1993), se grabó para televisión con el título de *Alicia*

en el Palace (*Alice at the Palace*) y en él podemos ver y escuchar a la actriz Meryl Streep (1949) cantando por vez primera en una de sus interpretaciones.

DISNEY Y OTROS MUNDOS MÁGICOS

Aunque Walt Disney revolucionó las películas de animación con la adaptación de los cuentos de hadas clásicos y de alguna que otra mítica historia o novela fantástica, como es el caso de *Alicia en el País de las Maravillas*, el cine de animación había nacido con anterioridad. Algunos aseguran que su precursor fue el cinesta español Segundo de Chomón; otros atribuyen su desarrollo al americano James Stuart Blackton (1875-1941), con su divertida obra *Humorous Phases of Funny Faces* (1906), en la que los dibujos realizados a tiza en una pizarra van poniéndose en movimiento, y alguno más se refiere al francés Émile Cohl y cataloga su *Fantasmagorie* (1908) como la primera película completamente animada de la historia.



Little Nemo in Slumberland, tira dominical de Winsor McCay para el *New York Herald*, en la que el niño protagonista viaja cada noche al País de los Sueños. Tradicionalmente se considera el primer gran clásico de la historia del cómic.

Lo cierto es que la contribución de cada uno de ellos marcó la historia del cine de animación, así como el trabajo de algunos otros autores, entre los que se encuentra una mujer: la alemana Lotte Reiniger (1899-1981), quien dirigió *Las aventuras del príncipe Ahmed* (*Die Abenteur des Prinzen Achmed*, 1926), obra animada con siluetas a contraluz basada en *Las mil y una noches*.

Al margen de las producciones europeas, puede decirse que el cine de animación triunfó por la gran acogida que obtuvo entre el público *Gertie, el dinosaurio* (*Gertie The Dinosaur*, 1914), un cortometraje estadounidense escrito y dirigido por Winsor McCay (1871-1934). McCay ya había creado por aquel entonces la tira dominical *Little Nemo in Slumberland*, que apareció en el *New York Herald* entre 1905 y 1911. El propio autor filmaría y protagonizaría el corto *Little Nemo* (1911), en el que se combinaba imagen real y animación.

No obstante, el éxito absoluto de la animación llegaría de la mano de Walt Disney (1901-1966). Las primeras producciones de Disney eran adaptaciones de cuentos infantiles de autores clásicos, como Andersen, Perrault y los hermanos Grimm, entre otros. De hecho, poco tiempo después de que este emprendedor estadounidense fundara Laugh-O-Gram, su primera productora, dirigió *Caperucita Roja* (*Little Red Riding Hood*, 1922). Entre las siguientes historias que produjo se encontraba la serie *Alice Comedies* (1923-1927), que posteriormente también se comercializaría como *Alice in Cartoonland*. Esta colección de cortos combinaba imagen real y animación, inspirándose en el personaje de Carroll.

Pese a esas primeras tomas de contacto, con una aceptación modesta por parte del público, esta fábrica de los sueños alcanzó el éxito total con una película de animación a todo color basada en un clásico cuento infantil de los hermanos Grimm: *Blancanieves y los siete enanitos* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, 1937). La música, que en esta cinta tenía un claro protagonismo, se convertiría desde entonces en un elemento fundamental de las películas Disney. Tres años después, la productora estrenaba la adaptación de la obra de Collodi *Pinocho* (*Pinocchio*, 1940), aunque no alcanzó igual repercusión.

Precisamente en 1940, Disney lanzaba *Fantasía*, una obra formada por varios cortometrajes, en la que la animación se fusionaba con grandes piezas de música clásica. Entre los cortos que forman la película destacan dos: el protagonizado por Mickey Mouse, titulado «El aprendiz de brujo» («The Sorcerer's Apprentice»), en el que el emblemático ratón de la casa tiene que enfrentarse a las escobas que él mismo ha hechizado, y «Una noche en el Monte Pelado» («Night on Bald Mountain»), ambientado en la noche de Walpurgis, y en el que Bela Lugosi sirvió de modelo de acción para que los animadores crearan al demonio Chernabog.

Un año después, Disney llevó a las pantallas *El dragón chiflado* (*The Reluctant Dragon*, 1941), otra cinta que aglutinaba varios cortometrajes y que combinaba acción real con animación, y en la que adaptaba una de las obras del escritor Kenneth Grahame.

Durante los años treinta y cuarenta, se comercializaron las primeras publicaciones de la compañía dirigidas al público infantil, como *Mickey Mouse Magazine* y *Walt Disney's Comics and Stories*. En lo que respecta al cine, los siguientes clásicos en los que se detuvieron para crear algunas de sus historias aparecieron a finales de la década, como *La leyenda de Sleepy Hollow y el Sr. Sapo* (*The Adventures of Ichabod and Mr. Toad*, 1949). *El Sr. Sapo* estaba basada en la obra más famosa de Grahame: *El viento en los sauces*. La película comenzó a grabarse a principios de los años cuarenta, pero el estallido de la Segunda Guerra Mundial obligó a paralizar la labor y no fue posible reiniciarla hasta su término.

Mientras tanto, en España, se grababa la primera película de animación en color de Europa: *Garbancito de la Mancha* (1945), de José María Blay y Arturo Moreno (1909-1993). La historia, con guion de Julián Pemartín (1901-1966), sigue las aventuras de un muchacho, que tiene que salvar a sus amigos de las garras del ogro Caramanca y de la bruja Tía Pelocha, para lo que cuenta con la ayuda de un hada. Eso sí, la lección fundamental de *Garbancito de la Mancha* se centraba en hacer saber a los niños que debían ser buenos y responsables. La película se estrenó en Reino Unido como *The Knight Garbancito* y, en Francia, como *Le Chevalier Garbancito*. Como resultado del éxito, a Arturo Moreno lo apodaron el Walt Disney español.

A mitad de siglo, Disney dejaba sentadas las bases definitivas de sus futuros largometrajes de animación con *Cenicienta* (*Cinderella*, 1950) que afianzaba el maniqueísmo y los estereotipos en torno al amor romántico. Ese mismo año, en España, se estrenaba una película de animación dirigida por Cirici-Pellicer, basada en ese mismo cuento de Perrault. No obstante, tuvo que llamarse *Érase una vez...*, ya que Walt Disney hizo primar sus derechos sobre el título de *Cenicienta*. La versión española de esta historia, en la que la damisela explotada por su madrastra y hermanastras pierde su famoso zapato, estaba ambientada en la época renacentista, con una cuantiosa labor de documentación. Fue un éxito de crítica y ganó el premio a la mejor película infantil del Festival de Venecia, pero el público prefirió con diferencia la versión estadounidense.

Disney estrenó en 1951 *Alicia en el País de las Maravillas*. El novelista Aldous Huxley colaboró en los primeros borradores del guion del proyecto, ya que la madre de Huxley, Julia Arnold, era una de las niñas a las que solía fotografiar Carroll. Sin embargo, a Disney no le gustaron nada sus contribuciones y no se utilizaron. El siguiente largometraje de la casa inspirado en otro clásico fantástico fue *Peter Pan* (1953), que adaptaba la famosa obra de J. M. Barrie.

Así las cosas, las películas de esta fábrica de los sueños infantiles se caracterizaban por transmitir un mensaje muy simple y conservador, a través de una delicada y suave estética. No obstante, el universo de la animación era más amplio. En Europa, Lotte Reiniger, que no había dejado de dedicarse al cine, estrenaba en la primera mitad de la década de los cincuenta diversos cortometrajes para televisión, con su característica técnica de siluetas. Entre ellos, se encontraban las hermosas adaptaciones de varios cuentos de hadas como *The Sleeping Beauty* (1954), *Snow White and Rose Red* (1954), *Puss in Boots* (1954), *Hänsel and Gretel* (1954) y *Däumlienchen* (1954).

Asimismo, en la industria cinematográfica se produjeron diversas películas, con estética más dura y alejada del mensaje edulcorado de Disney, como *Rebelión en la granja* (*Animal Farm*, 1954) de Joey Batchelor (1914-1991) y John Halas (1912-1995), largometraje de animación británico que versionaba la fantasía animal de George Orwell.

Mientras tanto, Disney continuaba versionando cuentos infantiles, como *La Bella Durmiente* (*Sleeping Beauty*, 1959), pero también comenzó a adaptar los libros de Herminie Templeton Kavanagh (1861-1933), una autora británica, conocida sobre todo por *Darby O'Gill and the Good People* (1903) y *The Ashes of Old Wishes and Other Darby O'Gill Tales* (1926). Ambas novelas sirvieron para rodar el largometraje de imagen real *Darby O'Gill y el rey de los duendes* (*Darby O'Gill and the Good People*, 1959) dirigido por Robert Stevenson (1905-1986). Entre el elenco se encontraba Sean Connery (1930), y precisamente fue su actuación en esta película la que llamó la atención del productor Albert R. Broccoli (1909-1996) para ofrecerle el papel de James Bond en *Agente 007 contra el Dr. No* (*Dr. No*, 1962).

A estas alturas de siglo, Disney ya se había convertido en una empresa de enorme éxito. Entre sus numerosas películas, destaca la adaptación de uno de los grandes clásicos de la literatura fantástica: *La espada en la piedra* de T. H. White, primera novela de la serie *Camelot*. Se tituló *Merlín, el Encantador* (*The Sword in the Stone*, 1963) y resultó ser la última película de animación de la empresa que se estrenó en vida de Walt Disney, quien falleció durante la producción de *El libro de la selva*, en 1967. *Merlín, el Encantador*, que sigue la historia de un jovencito Arturo, se realizó después del éxito del estreno en Broadway del musical *Camelot* (1960), que ponía en escena las novelas de White. La primera temporada en los escenarios estuvo protagonizada por Julie Andrews (1935) y Richard Burton (1925-1984) y, en 1967, se llevaría a la gran pantalla con Richard Harris (1930-2002) y Vanessa Redgrave (1937) como protagonistas.

Pero regresemos a Disney. Cuatro años después de estrenar su versión animada de la novela de White, la misma Julie Andrews que había interpretado a Ginebra en el musical de Broadway protagonizaba una de las películas de mayor éxito de la compañía: *Mary Poppins* (1964). Bajo la dirección de uno de los habituales de la casa, Robert Stevenson, la cinta adaptaba la novela homónima de P. L. Travers e incluía algunas escenas animadas. Por cierto, estas últimas no le gustaron nada a la escritora y pidió expresamente que fueran eliminadas, pero no le hicieron caso. En su inolvidable papel de niñera mágica, Andrews estuvo acompañada por Dick Van Dyke (1925) y el largometraje se convirtió en uno de los clásicos fantásticos infantiles ineludibles de todos los tiempos.

A comienzos de los setenta, Disney volvió a utilizar esa combinación entre imagen real y animación que tan bien había funcionado en un nuevo largometraje: *La bruja novata* (*Bedknobs and Broomsticks*, 1971). La película, basada en los libros fantásticos *The Magic Bed-Knob* (1943) y *Bonfires and Broomsticks* (1945) de Mary Norton, estaba protagonizada por Angela Lansbury (1925) y la dirección volvió a recaer sobre Stevenson.

En la década siguiente, Disney estrenó el largometraje de animación *La sirenita* (*The Little Mermaid*), inspirado en el cuento de Andersen; aunque con una adaptación muy libre en la que el trágico final de la protagonista se transforma en el típico *happy ending*.

Además de sus numerosas películas animadas y las series de dibujos para televisión, la compañía pronto aumentó su filón combinando tales rodajes con los de las películas de aventuras y acción real, que en ocasiones también poseían un claro componente fantástico; si bien es cierto que, en este ámbito, constituyó una empresa más de las muchas que abordaron el cine de aventuras desde principios de siglo y en el que la fantasía hacía acto de presencia en numerosas ocasiones.

UN MUNDO DE AVENTURAS FANTÁSTICAS

Las aventuras fantásticas cinematográficas bebieron de las fuentes del folletín decimonónico desde el principio. Por tal motivo, uno de los autores cuyas obras han sido adaptadas a la gran y a la pequeña pantalla en infinidad de ocasiones es, sin duda alguna, el francés Julio Verne.

Unos años después de que Mèliés estrenara su famoso *Viaje a la Luna*, Segundo de Chomón dirigió *Voyage au centre de la terre* (1910) y el escocés Stuart Paton (1883-1944) rodaba el largometraje estadounidense *20000 leguas de viaje submarino* (*20 000 Leagues Under the Sea*, 1916).

La primera adaptación sonora de la mítica obra protagonizada por el capitán Nemo fue producida por Walt Disney, con el título de *20 000 leguas de viaje submarino* (*20000 Leagues Under the Sea*, 1954) de Richard Fleischer. El director seleccionó para el elenco a Kirk Douglas (1916), en el papel de Ned Land, y a James Mason (1909-1984) para interpretar al capitán.

Muchos consideran que esta cinta constituye la adaptación más lograda y entretenida de este clásico verniano. Posteriormente, la 20th Century Fox estrenaba *Viaje al centro de la tierra* (*Journey to the Center of the Earth*, 1959) de Henry Levin (1909-1980), también protagonizada por James Mason (1909-1984).

Las adaptaciones de las novelas de Verne durante los años sesenta y setenta se multiplicaron. El público adoraba este tipo de aventuras trepidantes y llenas de color. Ejemplo de ello son *La isla misteriosa* (*Mysterious Island*, 1961) de Cy Endfield (1914-1995) y con efectos especiales de Ray Harryhausen; *El amo del mundo* (*Master of the World*, 1961) de William Witney (1915-2002), protagonizada por Vincent Price y con el guion adaptado por Richard Matheson, el mismo escritor que se haría famoso con su novela de ciencia ficción *Soy leyenda* (*I'm Legend*)); y *Viaje a la Atlántida del capitán Nemo* (*The Return of Captain Nemo*, 1978), dirigida por Alex March (1921-1989), cuenta con guion de varios autores, entre los que se encontraba Robert Bloch. Bloch, que ya había escrito *Psicosis* (*Psycho*, 1960) y varios episodios de *Star Trek* (1966-1967), contribuyó a esta historia en la que el capitán Nemo, en su submarino Nautilus, después de haber estado crionizado, ayuda a la Armada estadounidense a luchar contra un científico que quiere dominar el mundo desde la Atlántida.

En España, Juan Piquer Simón dirigió *Viaje al centro de la Tierra* (1977), adaptando la obra homónima. Él éxito de taquilla fue tal que posteriormente versionó dos títulos de Verne más: *Misterio en la isla de los monstruos* (1981), basado en *Escuela de Robinsones*, y *Los diablos del mar* (1982), inspirado en *Un capitán de 15 años*. La filmografía de Piquer Simón, que incluye películas fantásticas e historias de terror, resulta imprescindible en la historia del cine del país.

Televisión Española se unió en los años ochenta a esta fiebre aventurera con una serie de dibujos animados: *La vuelta al mundo de Willy Fog*, una coproducción española y japonesa, basada en *La vuelta al mundo en ochenta días* de Verne. Su éxito fue tal que se distribuyó a otros países europeos, como Reino Unido y Portugal.

Por su parte, el autor francés Pierre Benoit comprobó cómo su novela sobre la Atlántida era prontamente trasladada a la gran pantalla en la coproducción belga y francesa *L'Atlantide* (1921), dirigida por Jacques Feyder (1885-1948). Pero las versiones seguirían sucediéndose, como la alemana *L'Atlantide* (1932) y la estadounidense *La Atlántida* (*Siren of Atlantis*, 1949).



Póster de la película *The Lost World* (Forst National Pictures, 1925), primera adaptación cinematográfica de la novela *El mundo perdido* de Conan Doyle. El propio escritor acudió a su proyección acompañado de su familia y la cinta fue de su agrado.

Junto a los citados autores franceses, hay que destacar a un escritor británico cuya obra cuenta con infinidad de adaptaciones, tanto por su personaje más emblemático, Sherlock Holmes, como por sus novelas de aventuras con el profesor Challenger. Las historias policiacas y de misterio de Conan Doyle inundaron las pantallas cinematográficas durante la primera mitad del siglo XX, hasta que se sumaron a ellas las más aventureras como *El mundo perdido* (*The Lost World*, 1925).

La novela fue llevada al cine de nuevo con el título de *Sir Arthur Conan Doyle's: The Lost World* (1960), convirtiéndose en la primera adaptación sonora de esta historia de Conan Doyle. Nuevas adaptaciones se sucederían desde entonces, las cuales no debemos confundir con aquellas otras de igual título basadas en el *best-seller* del estadounidense Michael Crichton (1942-2008). Los libros de Crichton fueron llevados al cine por Steven Spielberg (1946) en *Jurassic Park* (1993) y su secuela *The Lost World* (1997). Ambas constituyen dos clásicos del cine de los noventa cuyas nuevas entregas siguen congregando a millones de personas en los cines de todo el mundo.

Hay un escritor estadounidense cuyas novelas fueron fuente inagotable de guiones cinematográficos: Edgar Rice Burroughs. La primera ocasión en la que su personaje más emblemático, Tarzán, fue llevado al cine tuvo lugar un par de años después de que el escritor vendiera los derechos de *Tarzán de los monos* a la National Film Corporation. El primer actor en interpretar al hombre de la selva fue Elmo Lincoln (1889-1952), en *Tarzán de los monos* (*Tarzan of the Apes*, 1918), *The Romance of Tarzan* (1918) y *Las aventuras de Tarzán* (*The Adventures of Tarzan*, 1921). Pero, sin duda, la versión más memorable del personaje en aquella primera mitad de siglo fue la protagonizada por el nadador Johnny Weissmuller (1904-1984), en *Tarzán de los monos* (*Tarzan the Ape Man*, 1932) donde ya se podía escuchar el famoso grito del hombre de la selva. Weissmuller interpretó al hombre mono en una docena de películas de notable éxito, entre las que destacan *Tarzán y las amazonas* (*Tarzan and the Amazons*, 1945) y *Tarzán y las sirenas* (*Tarzan and the Mermaids*, 1948).

Desde entonces, las adaptaciones del héroe de Burroughs se cuentan por docenas, en las que sucesivos actores se pusieron en la piel del hombre de la jungla. En *Tarzán y la fuente mágica* (*Tarzan's Magic Fountain*, 1949), lo interpretó Lex Barker (1919-1973), que haría un total de cinco películas sobre el personaje, mientras que Ron Ely (1938) se encargó del papel en la serie estadounidense de televisión *Tarzán* (1966-1968).

A finales de los sesenta y principios de los setenta, es Steve Hawkes quien interpreta al personaje en *Tarzán en la gruta del oro* (1969), una coproducción de España, Italia y Puerto Rico, y *Tarzán y el arco iris* (1972), una coproducción de España, Italia y Filipinas, dirigidas ambas por Manuel Caño. No fueron las únicas. Tarzán fue el protagonista de varias películas

españolas de la época: *Tarzán y el misterio de la selva* (1973) y *Tarzán y el tesoro Kawana* (1975), con José Luis Ayestarán en el papel del hombre mono, y *Tarzán en las minas del rey Salomón* (1973), en la que el protagonismo recaería sobre David Carpenter.

Michael Moorcock y James Cawthorne fueron los encargados de guionizar otra historia de Burroughs, que daría lugar a un clásico del cine de aventuras y mundos perdidos: *La tierra olvidada por el tiempo* (*The Land That Time Forgot*, 1974), coproducción británica y estadounidense, dirigida por Kevin Connor (1937) y protagonizada por Doug McClure (1935-1995). Connor y McClure repetirían en *Viaje al mundo perdido* (*The People that Time Forgot*, 1977), secuela de la anterior.

Los espectadores pedían más en esta línea y las adaptaciones de Burroughs continuaron con *En el corazón de la Tierra* (*At the Earth's Core*, 1976), que llevaba a la gran pantalla la primera de las novelas del ciclo de *Pellucidar*, la cual también fue dirigida por Connor y protagonizada por McClure. Los dos se embarcarían un par de años después en *Los conquistadores de Atlantis* (*Warlords of Atlantis*, 1978), pero en esta ocasión con guion original de Brian Hayles (1930-1978), quien había sido guionista, entre 1966 y 1972, de la serie británica de ciencia ficción *Doctor Who*.

Mientras tanto, en la televisión estadounidense se emitía la serie de animación *Tarzan, Lord of the Jungle* (1976-1978), y ya en los ochenta llegaría *Greystoke: La leyenda de Tarzán, el rey de los monos* (*Greystoke. The Legend of Tarzan, Lord of the Apes*, 1984) dirigida por Hugh Hudson (1936) y protagonizada por Christopher Lambert (1957) y Andie MacDowell (1958).

Por su parte, Disney estrenaba *La isla del fin del mundo* (*The Island at the Top of the World*, 1974) de Robert Stevenson, en la que se siguen las aventuras de un hombre de fortuna que va en busca de su hijo desaparecido en el Ártico y descubre un antiguo reino vikingo. El encargado del guion fue John Whedon (1905-1991), abuelo de Joss Whedon, el padre de *Buffy cazavampiros*. La compañía siguió con el género de aventuras fantásticas en largometrajes como *La montaña embrujada* (*Escape to Witch Mountain*, 1975) de John Hough (1941), basada en la novela homónima de Alexander Key, y una secuela inspirada en los personajes con el título de *Los pequeños extraterrestres* (*Return from Witch Mountain*, 1978), en la que los villanos

son interpretados por los incomparables Christopher Lee y Bette Davis (1908-1989). Tras ellas vendrían *El dragón del lago de fuego* (*Dragonslayer*, 1981) y *Taron y el caldero mágico* (*The Black Cauldron*, 1985), un largometraje animado que trasladaba a la gran pantalla los libros de Lloyd Alexander, y que constituía el primero de Disney en el que ningún personaje cantaba una canción. Habría que esperar a finales de siglo para que la compañía se atreviera por vez primera con el hombre mono de Burroughs: *Tarzán* (1999).

El cine fantástico de aventuras también ha tenido en cuenta en diversas ocasiones a Henry Rider Haggard. Y es que si *She* sedujo desde el principio a cineastas como Méliès, no fue la única de sus novelas en llevarse a la gran pantalla. El género, con toques más o menos fantásticos, se nutrió de otro de sus personajes más emblemáticos, como Allan Quatermain. Así se estrenaron la película británica *Las minas del rey Salomón* (*King Solomon's Mines*, 1937) y las estadounidenses *Las minas del rey Salomón* (*King Solomon's Mines*, 1950) protagonizada por Stewart Granger (1913-1993) y Deborah Kerr (1921-2007) y *Regreso a las minas del rey Salomón* (*Watusi*, 1959), en la que el protagonista es el hijo de Alan Quatermain, interpretado por George Montgomery (1916-2000).

Ya en la década de los ochenta, George Lucas creó un personaje deudor de las obras de Haggard y de las novelas de aventuras decimonónicas de mundos perdidos y misterios del pasado. Con el arqueólogo Indiana Jones, interpretado por un inolvidable Harrison Ford (1942), consiguió tal éxito que sus películas conforman una tetralogía imprescindible. A la primera de ellas, *En busca del arca perdida* (*Raiders of the Lost Ark*, 1981), siguieron *Indiana Jones y el templo maldito* (*Indiana Jones and the Temple of Doome*, 1984), *Indiana Jones y la última cruzada* (*Indiana Jones and the Last Crusade*, 1989) e *Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal* (*Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull*, 2008). A principios de los noventa, Lucas también produjo la serie de televisión sobre el personaje *Las aventuras del joven Indiana Jones* (*The Young Indiana Jones Chronicles*, 1992-1993) con Sean Patrick Flanery (1965) en el papel del aventurero.

Aprovechando el tirón de 1984 de Indiana Jones, el director J. Lee Thompson (1914-2002) retomó las adaptaciones de Quatermain de Haggard. Así estrenó *Las minas del rey Salomón* (*King Solomon's Mines*, 1985) con Richard Chamberlain (1934) y Sharon Stone (1958). Ambos actores repetirían sus papeles en la secuela *Allan Quatermain y la ciudad perdida del oro* (*Allan Quatermain and the Lost City of Gold*, 1986), de Gary Nelson (1934).

Por su parte, Lucas volvería a crear otras obras de culto fusionando la aventura más clásica de capa y espada con la ciencia ficción y alumbrando así *Star Wars*, una saga que tiene tela para rato en todos los medios habidos y por haber de la industria de entretenimiento, y que provoca que sigamos esperando con pasión sus nuevas entregas.

Un mundo de espada y brujería

Las dos últimas décadas del siglo XX supusieron la proliferación del género en la gran pantalla, sin dejar de abordar ninguno de los temas fantásticos más destacados entre elegantes vampiros, aventuras, clásicos literarios, caballeros andantes, brujas y héroes musculosos y aguerridos. Precisamente estos últimos son los protagonistas de un subgénero fantástico que comenzó a hacerse hueco en los medios audiovisuales a partir de los ochenta: la espada y brujería.

La espada y brujería vino a suplir aquel vacío que habían dejado las historias de otros personajes hercúleos que se aventuraban por el mundo, enfrentándose a los más extraños seres y desfavorables designios. Si tenemos en cuenta que un héroe como Maciste protagonizó películas durante seis décadas, parece bastante obvio concluir que el público nunca dejó de estar ávido de historias en las que se contaran las aventuras de héroes musculosos y solitarios que recorren los mundos más dispares.

Entre aquellos primeros largometrajes de espada y brujería de los ochenta se encuentra el que impulsó todo el género: *Conan, el bárbaro* (*Conan, the Barbarian*, 1982) de John Milius (1944). El guion de la película corrió a cargo de Milius y de Oliver Stone, quienes tomaron como base las novelas de Robert E. Howard y las adaptaciones al cómic editadas por Marvel. Este solo sería el principio. Lo cierto es que el largometraje era una versión bastante libre de las historias del cimmerio, así que a los más fieles a la obra del escritor la cinta no terminó de convencerlos. Por el contrario, nadie se quejó del actor que interpretó al personaje: Arnold Schwarzenegger (1947). La cinta se rodó en España y el doble de las escenas de acción de Schwarzenegger fue nada más y nada menos que José Luis Ayestarán. Efectivamente, podríamos decir que Supersonic Man se puso en la piel de Conan.

Richard Fleischer fue el encargado de la dirección de la secuela de la película: *Conan el Destructor* (*Conan the Destroyer,* 1984). Schwarzenegger interpretó de nuevo al héroe y el guion corrió a cargo de Stanley Mann (1928-2016). Para ello, Mann se basó en un argumento creado por Roy Thomas y Gerry Conway, los autores de los cómics del cimmerio para Marvel, pero estos no quedaron satisfechos con lo que vieron en pantalla, así que transformaron su idea en una novela gráfica que se publicó con el título de *Conan: The Horn of Azoth* (1990).

Conan el Destructor se rodó con menor dosis de violencia que su predecesora, para evitar una calificación restringida a partir de determinada edad, tal y como había sucedido con la primera parte. Se esperaba así que sus ingresos aumentaran en taquilla, al poder ir más público a verla, pero se equivocaron. No obstante, fueron lo bastante buenos como para que se animaran a rodar otra película de espada y brujería basada en una obra de Howard mientras aguardaban grabar un tercer largometraje de Conan. De nuevo bajo la dirección de Fleischer y con la presencia de Schwarzenegger, acompañado en esta ocasión por Brigitte Nielsen (1963), se estrenó *El guerrero rojo* (*Red Sonja,* 1985). Pero en esta ocasión, los espectadores le dieron la espalda del todo a la cinta y las críticas fueron malísimas.

Aunque estaba prevista, la tercera parte de Conan nunca llegó. El contrato que el actor tenía con la productora finalizó tras *El guerrero rojo*, y ya se encontraba embarcado en un nuevo proyecto que sería un clásico de la ciencia ficción: *Depredador* (*Predator*, 1987). No obstante, aquella intención fallida se convirtió tiempo después en un nuevo largometraje con otro personaje de Howard. Se trataba de *Kull el Conquistador* (*Kull the Conqueror*, 1997), una coproducción italo-estadounidense dirigida por John Nicolella (1945-1998) y con Kervin Sorbo (1958) interpretando al héroe, quien ya se había encargado de encarnar a Hércules en varias películas de televisión. Las críticas de *Kull* fueron pésimas y la taquilla un desastre.

La primera película de Conan había tenido tal acogida por parte del público, que ese mismo año, aprovechando la estela de su éxito, Don Coscarelli (1954) dirigió *El señor de las bestias* (*The Beastmaster*), una adaptación muy libre de la novela homónima de André Norton, que protagonizó Marc Singer (1948). Y aunque el largometraje no hizo demasiada caja por aquel entonces, se convirtió en otro más de los ochenta que, en la actualidad, es una película de culto. Con el tiempo, se rodaron dos secuelas: *El señor de las bestias 2: La puerta del tiempo* (*Beastmaster 2: Through the Portal of Time*, 1991) de Sylvio Tabet, y *El señor de las bestias III: El ojo de Braxus* (*Beastmaster III: The Eye of Braxus*, 1996) de Gabrielle Beaumont (1942). Ambas volverían a estar protagonizadas por Singer, cuya popularidad ya se había disparado al haberse emitido en televisión *V* (1983-1985), una serie de ciencia ficción sobre unos extraterrestres que invaden la Tierra, en la que él era uno de los protagonistas. *El señor de las bestias* volvería a resurgir con el cambio de siglo, en la serie de televisión *Beastmaster*, una coproducción entre Canadá, Estados Unidos y Australia, que se mantuvo en antena entre 1999 y 2002.

Pero hubo otro personaje, mezcla de guerrero y mago, que vino a sumarse a las sagas de espada y brujería. Se trataba de Ator, creado por Joe D’Amato (1936-1999), y que dio lugar a una tetralogía italiana, cuyas tres primeras partes protagonizó Miles O’Keeffe (1954). La primera de ellas fue *Ator, el poderoso* (*Ator l’invincibile*, 1982), a la que seguirían *Ator, el invencible* (*Ator l’invincibile Orion*, 1984), *Ator el guerrero de hierro* (*Iron Warrior*, 1987) y *Ator y la espada de Graal* (*Quest for the Mighty Sword*, 1990), protagonizada por Eric Allan Kramer (1962). Ator es el exponente del *boom*

del género que se vivió en el cine italiano de los ochenta, cuando se produjeron numerosas películas de espada y brujería, y calidad bastante flojita en el país. Tal es el caso de *Thor el conquistador* (*Thor il conquistatore*, 1983) dirigida por Tonino Ricci (1927-2014) e interpretada por Bruno Minniti (1954). En Estados Unidos, mientras tanto, se estrenaba *Krull* (1983), dirigida por Peter Yates (1929-2011), que la industria llegó a definir como un cruce entre *Excalibur* y *La guerra de las galaxias*.

Las protagonistas femeninas vendrían a romper la tendencia de todos estos héroes musculosos. Ejemplo de ello son *Hundra* (1983), una coproducción española y estadounidense, dirigida por Matt Cimber (1936) y protagonizada por Laurene Landon (1957), en el papel de una guerrera de una tribu de amazonas que busca vengarse de aquellos que han aniquilado a su pueblo; y la película argentina *El enigma del talismán* (*Amazons*, 1986) de Alejandro Sessa (1928-1998). Sessa volvería a abordar el tema de una sociedad formada por mujeres en una película de espada y brujería, en la coproducción argentina-estadounidense *El ojo de la tormenta* (*Stormquest*, 1987), que constituyó uno de los *films* producidos en el país por Roger Corman. Después de todo, Corman continuaba realizando largometrajes de bajo coste para satisfacer a su público y, entre ellos, no podía faltar el género de la espada y brujería. Algunos otros de los que grabó en Buenos Aires fueron *El último guerrero* (*Deathstalker*, 1983), que daría lugar a varias secuelas, y *El guerrero y la hechicera* (*The Warrior and the Sorceress*, 1984) protagonizado por David Carradine (1936-2009).

La animación también cayó subyugada ante la espada y brujería y favoreció estrenos como *Tygra: hielo y fuego* (*Fire and Ice*, 1983) y las series de dibujos animados *Dragones y mazmorras* (*Dungeons & Dragons*, 1983-1985) y *He-Man y los Amos del Universo* (*He-Man and The Masters of the Universe*, 1983-1985).

Tygra: hielo y fuego, dirigida por Ralph Bakshi (1938), sobre personajes de este y de Frank Fazetta (1928-2010), y con guion de Thomas y Conway, fue otra más de esas películas de los ochenta que resultó un fracaso en taquilla y que, con el paso de los años, se transformó en una obra de culto, imprescindible si hablamos de espada y brujería.

Por su parte, la serie de *Dragones y mazmorras* se extendió durante tres temporadas en un total de veintiocho episodios de media hora de duración. Fue coproducida por Marvel Comics y TSR, Inc., y se estrenó en la cadena CBS, en Estados Unidos, en 1983. Un par de años después, fue emitida por la televisión española. La buena acogida entre los telespectadores contribuyó a que Ediciones Forum publicara una colección de cómics sobre ella elaborados por artistas españoles.

El primer intento de llevar el universo de *Dungeons & Dragons* a la pantalla grande con actores reales fue un auténtico desastre. Se estrenó con igual título en el año 2000 y, entre sus protagonistas, destacaba Jeremy Irons (1948), que también recibió todo tipo de vapuleos por la interpretación e intervención en una cinta que no satisfizo a nadie.

A principios de la década, Filmation Associates estrenaba *He-Man y los Amos del Universo* (1983-1985), inspirándose en He-Man, un musculoso guerrero de juguete diseñado por Mattel. La serie, dirigida al público infantil, estaba protagonizada por Adam, el príncipe del reino mágico de Eternia que habita en el castillo de Grayskull, del que adquiere sus poderes cuando eleva en lo alto su espada y exclama: «¡Por el poder de Grayskull! ¡Yo tengo el poder!». Es en ese momento cuando se transforma en He-Man, el hombre más poderoso del universo. Su enemigo mortal es Skeletor, que desea apoderarse del castillo. Además, He-Man tiene una hermana secreta: She-Ra, que vive en el reino de Etheria, y que también tiene poderes y serie televisiva propia: *She-Ra: la princesa del poder* (*She-Ra: The Princess of the Power*, 1985-1987). Como no podía ser de otra forma, teniendo en cuenta el éxito conseguido con los juguetes, las historias y estos personajes, el salto de los dibujos animados a imagen real fue cuestión de tiempo. De tal forma, se estrenó *Masters del Universo* (*Masters of the Universe*, 1987) de Gary Goddard (1954), protagonizada por Dolph Lundgren (1957), aunque la película pasó sin pena ni gloria por los cines.

Años después, la fusión entre la espada y brujería y la mitología más clásica dio como fruto todo un éxito televisivo: *Hércules: Sus viajes legendarios* (*Hercules: The Legendary Journeys*, 1995-1999), serie estadounidense protagonizada por Kevin Sorbo. Uno de sus personajes protagonizaría un *spin off* que permaneció todavía más tiempo en antena.

Interpretada por Lucy Lawless (1968), *Xena, la princesa guerrera* (*Xena: Warrior Princess*, 1995-2001) proporcionaba un nuevo personaje femenino protagonista que no necesitaba ayuda masculina y combatía los estereotipos del género fantástico. Xena, She-Ra y Buffy marcarían a toda una generación.

UN HOBBIT, UN MAGO Y UN ARMARIO

Las obras de C.S. Lewis y J.R.R. Tolkien tuvieron que esperar algunos años para ser adaptadas a medios audiovisuales. Entre estos dos escritores del círculo de los Inklings, Tolkien fue el primero en ser testigo del proceso de ver una de sus historias convertida en película de animación. La elegida fue *El hobbit.*

Curiosamente, la primera adaptación de *El hobbit* no fue británica, sino una coproducción checoslovaca-estadounidense, que se tituló *J.R.R. Tolkien's The Hobbit* (1966). Este corto de doce minutos fue dirigido por Gene Deitch (1924), con ilustraciones de Adolf Born (1930-2016), y estuvo perdido hasta el año 2012. El primer largometraje de televisión sobre la misma obra, también de animación, fue una coproducción estadounidense y japonesa: *El hobbit* (*The hobbit*, 1977) de Jules Bass (1935) y Arthur Rankin Jr. (1924-2014). Un año después, se estrenó la primera adaptación de *El señor de los anillos*, dirigida por Ralph Bakshi, la cual se basaba en *La comunidad del anillo* y *Las dos torres*. Del guion se encargó otro escritor de fantasía: Peter S. Beagle, así como Chris Conkling (1949). Y en 1980, se emitió en televisión *El retorno del rey* (*The Return of the King*), de Bass y Ranking Jr.



El anillo único que Frodo ha de arrojar en el Monte del Destino, en *El señor de los anillos*, ya que solo el fuego de ese volcán puede destruirlo.

Hubo de pasar un lustro para que viera la luz una curiosa versión rusa de *El hobbit*. Se trataba de *Skazochnoe puteshestvie mistera Bilbo Begginsa, Khobbita* (1985) dirigida por Vladimir Latyshev (1934-1990).

Por su parte, *El león, la bruja y el armario* (*The Lion, the Witch & the Wardrobe*), primer volumen de *Las crónicas de Narnia*, se convirtió en largometraje de animación para la televisión en la versión británica de Bill Melendez (1916-2008) de 1979. En 1988, y con el mismo título, se estrenó una miniserie con actores reales, emitida por la BBC, a la que seguirían dos secuelas: *El Príncipe Caspián* (*Prince Caspian and the Voyage of the Dawn Treader*, 1989) y *El trono de plata* (*The Silver Chair*, 1990).

También en la década de los noventa, la televisión finlandesa emitió *Hobbits* (*Hobitit*, 1993), una miniserie de nueve episodios, con actores reales, que volvía a adaptar el clásico de Tolkien.

Con el nuevo siglo, la obra completa de la novela más famosa de Tolkien alcanzaría el éxito absoluto en el cine gracias a la adaptación que el director Peter Jackson (1961) realizó de la trilogía de *El señor de los anillos*. La crítica y el público adoraron desde el primer momento la versión de Jackson, si bien es verdad que se tomó algunas libertades con respecto al libro y las partes en las que aparecía Arwen no acabaron de complacer a todo el mundo.

El mismo año que Jackson triunfaba con *El señor de los anillos: La comunidad del anillo*, el género fantástico estaba de enhorabuena, ya que a esta película se sumó la versión para la pantalla grande del clásico de fin de siglo de J.K. Rowling: *Harry Potter y la piedra filosofal* (*Harry Potter and the Sorcerer's Stone*, 2001) de Chris Columbus (1958). Su estreno creó la misma expectación que las novelas del mago y su éxito fue rotundo. En los siguientes años, se estrenaron las secuelas que adaptaban todos y cada uno de los libros de la saga de la escritora inglesa.

Los que estábamos deseando cruzar el armario para viajar a Narnia tuvimos que esperar hasta el año 2005 para que la historia de Lewis se llevara a la gran pantalla tal y como nunca se había hecho, comenzando con *Las crónicas de Narnia: El león, la bruja y el armario* (*The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe*).

UN MUNDO DE UNICORNIOS, MARIONETAS Y LABERINTOS

Entre todas las fantasías que durante los años ochenta se proyectaron en las salas, no podían faltar las más bellas y maravillosas, mitos como el del laberinto, unicornios y princesas, más o menos malditas o hechizadas, que plagaban la pantalla de magia y mundos oníricos, seduciendo a pequeños y mayores en un cine más familiar que infantil o juvenil.

Una de las novelas imprescindibles del género fantástico, *El Último Unicornio* de Peter S. Beagle, fue adaptada en un largometraje animado de igual título, coproducido por Estados Unidos, Reino Unido, Japón y la República Federal de Alemania que se estrenó en 1982. El propio Beagle se encargó del guion de esta película dirigida por Jules Bass y Arthur Rankin Jr., con las voces de Jeff Bridges (1949), Mia Farrow (1945), Alan Arkin (1934), Angela Lansbury y Christopher Lee. Ese mismo año se estrenaría otra película de culto, *Cristal Oscuro* (*The Dark Crystal*, 1982) de la mano de un creador cuyo nombre es un referente imprescindible: Jim Henson (1936-1990).

Henson era un artista de las marionetas, además de autor y director de cine y televisión. Su carrera había despuntado años atrás con la creación de *Los Teleñecos* (*The Muppets*), títeres protagonistas de *Barrio Sésamo* (*Sesame Street*), programa infantil para la televisión que comenzó a emitirse en 1969. Su acogida fue tal que también filmaron largometrajes para el medio, en muchas ocasiones inspirados en clásicos del cine o de la literatura, como *Los teleñecos en Cuento de Navidad* (1992) y *El gran golpe de los Teleñecos* (*The Great Muppet Caper*, 1981). Pero fue *Cristal Oscuro* la primera película para la gran pantalla de Henson, que codirigió junto a Frank Oz (1944). Ambos crearon esta historia fantástica de singular belleza, protagonizada exclusivamente por marionetas y ambientada en el maravilloso planeta Thra.

Mientras los Teleñecos continuaban sus éxitos en televisión, Henson creaba otro universo de fantasía, ubicado en un mundo subterráneo y habitado por simpáticos seres, que hizo soñar, reír y aprender a todo su público: *Los Fraggle* (*Fraggle Rock*, 1983-1987). Cuando este programa terminó, Henson ideó y produjo otro más que también se convertiría en un clásico para los amantes del fantástico: *El cuentacuentos* (*The Storyteller*). Esta serie televisiva británica dedicaba cada uno de sus episodios a un cuento o una leyenda tradicional, narrada por el actor John Hurt (1940-2017), como «Juan sin miedo» y «Teseo y el Minotauro». En su fructífera carrera, Hurt ya había participado en clásicos fantásticos, como en la primera adaptación de la novela de Richard Adams *La colina de Watership*, que se estrenó con el título de *Orejas largas* (*Watership Down*), una película de animación en la que puso su voz a Hazel. Hurt también fue la voz de Aragorn en la versión animada de *El señor de los anillos* (1978).



La estrella de la rana Gustavo en el Paseo de la Fama de Hollywood. Este personaje, llamado Kermit en su versión original y René en Latinoamérica, era el único que Jim Henson doblaba.

Entre los teleñecos, los fraggle y los cuentos clásicos, se estrenó una de esas películas de visionado obligado que terminaron de convertir a Henson en el mito que es en la actualidad: *Dentro del laberinto* (*Labyrinth*, 1986). La cinta, una coproducción de Reino Unido y Estados Unidos, contó con George Lucas como productor ejecutivo. Con *Dentro del laberinto* la fantasía alcanzó una fusión única entre historia, música, alegoría y belleza, a través de una historia con un elenco de marionetas, en la que una adolescente Jennifer Connelly (1970), en el papel de Sarah, enamoraba a Jareth, el rey de los goblins, interpretado por la estrella del pop David Bowie (1947-2016).

El mismo año del estreno de esta producción, Oz dirigió otro largometraje en el que el humor, el terror y la fantasía se entremezclaban en un musical singular: *La tienda de los horrores* (*Shop of Horrors*, 1986). En ella, un joven florista adquiere una planta que, sorprendentemente, habla y se convierte en el foco de atención de la ciudad, aunque nadie sabe que en realidad se trata de una «encantadora» planta carnívora. La historia adaptaba el musical de

Broadway de principios de los ochenta, creado por el compositor Alan Menken —el mismo que el de *La Sirenita* de Disney—, y con libreto de Howard Ashman (1950-1991). Este musical estaba inspirado a su vez en un clásico de Roger Corman: *La pequeña tienda de los horrores* (*The Little Shop of Horrors*, 1960).

Durante esos años en los que Henson y Oz se convertían en referentes indiscutibles, se llevaba al cine la primera adaptación del clásico de Michael Ende *La historia interminable* (*Die unendliche Geschichte*). La película, dirigida por Wolfgang Petersen (1941), se estrenó en 1984 y solo abarcaba la primera parte de la novela. Ende firmó un contrato para asegurarse de tener capacidad de decisión en la elaboración del *film*, ya que deseaba que se hiciera una pequeña producción europea en la que lo que más le importaba era la fidelidad al libro. Pero aquello no funcionó. La cinta se convirtió en una gran producción hollywoodiense y el escritor consideró que no respetaba el mensaje original de la obra. Como consecuencia, terminaron en los tribunales y Ende únicamente logró que retiraran su nombre de los títulos de crédito. Al final, lo cierto es que lo que gastó en juicios fue mucho más de lo que ganó con la película.

En los inicios de su carrera, Tim Burton había rodado para Disney dos cortometrajes que son auténticas joyas: *Vincent* (1982), una historia protagonizada por un muchacho que sueña con ser Vincent Price, narrada precisamente por este, y *Frankenweenie* (1984), protagonizada por un Victor Frankenstein de diez años y su perro Sparky, al que aquel hace todo lo posible por resucitar después de que lo atropellen. Desde luego, las obras de Burton dentro del mundo mágico de Disney fueron toda una rareza. Pero fue tras el estreno de la divertida comedia fantástica *Bitelchús* (*Beetlejuice*, 1988) cuando Burton se convirtió en un director de éxito y tuvo la posibilidad de rodar *Batman*.

Mientras tanto, Disney seguía produciendo películas de animación de éxito, entre las que cabría destacar *La Bella y la Bestia* (*Beauty and the Beast*, 1991) y *El rey león* (*The Lion King*, 1994). Pero la compañía del ratón Mickey no se olvidaba de adaptar clásicos de la literatura fantástica y se fijó en un autor ineludible: Roald Dahl. No obstante, no fue la primera que echó mano de uno de este gran escritor; otros ya lo habían hecho antes.

Dahl había sido guionista de la película musical británica *Chitty Chitty Bang Bang* (1968), en la que se encargó de la adaptación del libro infantil de título homónimo de Ian Fleming. De igual modo, también había guionizado *Charlie y la fábrica de chocolate*, una de sus novelas, convertida en musical, con el título de *Un mundo de fantasía* (*Willy Wonka & the Chocolate Factory*, 1971), y protagonizada por Gene Wilder (1933-2016). En 1990, año en el que Dahl falleció, llegó la última película que Henson produjo y revisó personalmente: *La maldición de las brujas* (*The Witches*), basada en *Las brujas*, otra de las obras más emblemáticas del escritor.

La presencia de las brujas atemorizando a los niños en la gran pantalla parecía una apuesta segura, por lo que Disney estrenó *El retorno de las brujas* (*Hocus Pocus*, 1993), en la que las tres brujas protagonistas, interpretadas de forma fabulosa por Bette Midler (1945), Sarah Jessica Parker (1965) y Kathy Najimi (1957), buscan la eterna juventud y la inmortalidad, por lo que tienen que capturar a los más pequeños.

Después de encargarse de *Batman*, Burton escribió y dirigió todo un clásico del cine fantástico, alabado tanto por el público como por la crítica: *Eduardo Manostijeras* (*Edward Scissorhands*, 1990) con Johnny Depp y Wynona Rider, así como *Pesadilla antes de Navidad* (*Nightmare Before Christmas*, 1993), otra joya de la animación, en esta ocasión dirigida por Henry Selick (1952) y con música de Danny Elfman. *Pesadilla antes de Navidad* está protagonizada por Jack Skellington, el rey de las calabazas de Halloween Town, que quiere convertirse en Santa Claus. La cinta no pudo ser dirigida por Burton, a pesar de que el proyecto era suyo, porque ya se había comprometido con Warner a rodar la secuela de *Batman*, por lo que al frente puso a Selick. Precisamente este fue el director seleccionado por Disney para llevar a la gran pantalla otro gran éxito de Dahl, producido además por Burton: *James y el melocotón gigante* (*James and the Giant Peach*, 1996). El propio Burton se encargaría de llevar al cine *Charlie y la fábrica de chocolate* en el año 2005.

En la televisión, los mundos fantásticos y la brujería inundaban series y dibujos animados a finales del siglo XX y principios del siglo XXI, como la miniserie estadounidense *El viaje del unicornio* (*The Voyage of the Unicorn*, 2001), de Philip Spink, basada en la novela de James C. Christensen (1942-2017), y *Embrujadas* (*Charmed*, 1998-2006), una fantasía contemporánea

con tres brujas que combaten contra fuerzas oscuras mientras intentan llevar una vida normal.

Entre brujas, superhéroes, los cuentos de hadas, la espada y brujería, la búsqueda de tesoros y el descubrimiento de mundos perdidos, así como la mitología y los grandes clásicos de la literatura fantástica, las décadas de los ochenta y noventa auguraban lo que iba a suceder cuando todos aquellos niños y adolescentes que disfrutaban con ellas se convirtieran en un público adulto ávido de más historias y fueran los primeros en sucumbir a una nueva generación de videojuegos que les permitiría protagonizar, en impresionantes escenarios gráficos y 3D, sus propias aventuras fantásticas.

16

El universo fantástico de los videojuegos

Entre plataformas y aventuras

Si hay un sector de la industria del ocio que explotó en las últimas décadas del siglo XX para convertirse en un componente fundamental del mundo audiovisual, caracterizado por la retroalimentación que posee con el cine, las series de televisión y la literatura —cómics incluidos—, ese es el de los videojuegos.

En general, cuando se habla de videojuegos, es habitual que las referencias más frecuentes se detengan en los aspectos técnicos y gráficos, por no hablar de la violencia por la que los critican algunos. Sin duda, el desconocimiento provoca ambas posturas, ya que mientras los unos ignoran su componente artístico, los otros seleccionan un par de títulos y confunden la parte con el

todo, sin saber la gran variedad de temáticas y funcionalidades que poseen. Tales actitudes disminuyen su valor y contribuyen a alimentar los prejuicios de aquellos que consideran los videojuegos algo así como un entretenimiento insustancial y efímero, o simplemente una pérdida de tiempo. Pero huelga decir que se equivocan.

Los videojuegos combinan diversas corrientes artísticas, que incluyen la creación literaria y el diseño, sin olvidar la ilustración, la música y la fotografía. Si no perdemos este detalle de vista, valoraremos mucho más un sector en el que es posible disfrutar de horas de entretenimiento —que no es poco— y combinarlas, si se desea, con numerosas formas de aprendizaje. Todo ello será más factible si cabe en juegos en los que la fantasía y la historia resultan imprescindibles, y en los que es posible optar por la versión original y los subtítulos, que contribuyen sobremanera al aprendizaje de numerosos idiomas.

Si echamos la vista atrás, desde sus inicios, aquellos que hayamos jugado a los primeros videojuegos sonreiremos con ternura al recordar cómo eran. Y es que poco tienen que ver aquellas imágenes planas y bidimensionales, repletas de cuadraditos, bolitas y rayitas, con los que disfrutamos en la actualidad. A lo largo de las décadas, las temáticas, los estilos, la edad del público al que van dirigidos y los avances tecnológicos han cambiado y evolucionado de tal forma que su desarrollo vertiginoso ha provocado que se multipliquen de manera inimaginable y merezcan más atención y estudio por parte de especialistas e intelectuales que, todavía, parecen no haber reparado en ellos.

Como resultado de toda su evolución, es posible distinguir entre numerosos tipos de videojuegos, como los de acción, los de simulación, los de disparos en primera o tercera persona, los educativos, los de agilidad mental, los deportivos, los musicales, los de estrategia, los de aventuras, los de rol y las plataformas, por citar algunos de los más significativos.

Los entornos fantásticos podremos encontrarlos en cualquiera de ellos, aunque para abordar su inmensidad, se hace necesario centrarse en los más relevantes que han adaptado alguna obra de fantasía y en las categorías en las que el género fantástico se ha convertido en un ente con personalidad propia, dando lugar a auténticos universos y lenguajes comunes. En consecuencia, y sin ningún tipo de prejuicios, es posible encontrar videojuegos de aventuras,

plataformas y puzles ambientados en escenarios fantásticos; videojuegos de lucha con monstruos, superhéroes, villanos, feéricos o seres sobrenaturales; y videojuegos de rol o RPG en mundos y universos fantásticos, a menudo, combinados con la ciencia ficción, que desarrollan historias complejas de principio a fin, como quien lee una saga repleta de personajes y con el argumento más adictivo. Pero muchas cosas hubieron de suceder antes de llegar hasta aquí.

En un principio, cuando los ordenadores personales hicieron su aparición, los videojuegos que se comercializaban eran del tipo de las plataformas, los comecocos y las aventuras. En estas, la interacción de los personajes venía condicionada por los cuadros de texto en los que aparecían sus diálogos o pensamientos, y se aportaban las instrucciones para moverse, usar objetos y decidir qué dirección seguir, de manera que el jugador tenía que teclear lo que deseaba hacer para avanzar.

Suele destacarse como primer videojuego de aventuras para ordenador *La Aventura Original* (*Colossal Cave Adventure*, 1976-1977), creado por los programadores Willie Crowther y Don Woods. Crowther utilizó como escenario un sitio que conocía muy bien: la Mammoth Cave de Kentucky (Estados Unidos), y con la colaboración de Woods, fan de *El señor de los anillos*, ambientó en ese lugar la búsqueda de tesoros y los encuentros con elfos, dragones y enanos con los que se va tropezando el protagonista.

Entre las aventuras conversacionales de aquel entonces relacionadas con un clásico de lo fantástico, hay que destacar *El hobbit* (*The Hobbit*, 1982), que se adelantó a las que vendrían décadas después adaptando la obra de Tolkien. Desarrollado por Philip Mitchell y Veronika Megler para Beam Software, este videojuego se comercializó en formato disquete y obtuvo un gran éxito de ventas. Tanto es así que continuó con *El señor de los anillos: juego uno* (*Lord of The Rings: Game One*, 1985) y *Sombras de Mordor: juego dos* (*The Shadows of Mordor: Game Two*, 1988). En 1984, se editó una guía para el primero de los juegos, escrita por David Elkan, con el título *A Guide to Playing the Hobbit*.

Poco después salió a la venta la aventura conversacional *Bored of The Rings* (1985), basada en la novela de Henry N. Beard (1945) y Douglas C. Kenney (1946-1980), que parodiaba la obra de Tolkien. Al año siguiente se lanzó otro videojuego en la misma línea, precuela del anterior, *The Boggit: Bored Too* (1986), otra fantasía cómica sobre *El hobbit*.

También a principios de los ochenta aparecieron los primeros videojuegos de rol o RPG (*role playing game*), con elementos similares a los juegos de rol tradicionales, como el desarrollo de los personajes y los mapas. Lo fantástico es una de las señas de identidad de los RPG, aunque también existan de otras temáticas. Pero desde el principio, tanto para el ordenador como para las consolas, la fantasía más clásica hizo acto de presencia en ellos con sus escenarios mitológicos y medievales, así como la más futurista en su relación con la ciencia ficción. Las civilizaciones perdidas, los planetas más extraños, las razas feéricas y los seres sobrenaturales, además de maldiciones, hechizos y objetos mágicos, son una constante en los RPG, cuyas historias se suceden en diversas épocas históricas, mundos paralelos u otros universos.

Uno de los primeros videojuegos de rol para computadora estaba basado en un universo fantástico mítico: *Dragones y Mazmorras. Advanced Dungeons & Dragons: Tower of Mystery* (1981). Este fue el inicio de una larga serie de videojuegos ambientada en este escenario fantástico, tras el que aparecerían otros muchos con títulos como *Advanced Dungeons & Dragons: Treasure of Tarmin* (1983), *Advanced Dungeons & Dragons: Heroes of the Lance* (1989), *Advanced Dungeons & Dragons: Hillsfar* (1989) y *Dungeons & Dragons: Warriors of the Eternal Sun* (1992).

Las aventuras fantásticas eran uno de los géneros dentro de los juegos para ordenador con más adeptos, por lo que las compañías comenzaron a animarse a lanzar sus propios productos más allá de las adaptaciones de obras literarias, con historias completamente originales. Un ejemplo de ello es *Adventures of Barsak the Dwarf* (1984), en la que el jugador se pone en la piel de Barsak el enano, que parte a buscar los nueve tesoros. De igual modo, aprovechando el éxito cinematográfico de la película *Conan*, la espada y brujería comenzó hacer acto de presencia. Se lanzó así *Conan: Hall of Volta* (1984), donde las aventuras del cimmerio se transformaban en un videojuego

de acción de plataformas en el que el jugador tenía que vencer al malvado Volta. Años después aparecían *Conan: The Mysteries of Tim*e (1990) y *Conan: The Cimmerian* (1991), con algunos elementos de RPG y en los que se muestra lo que ya es el típico mapa para recorrer y sumergirse en distintos escenarios, con combates en tiempo real.

Las aventuras gráficas, con mayor presencia de imágenes y menor de texto, las cuales evolucionaron a partir de las aventuras conversacionales, se caracterizaban por mostrar en tercera persona la visión de los personajes, aunque en ocasiones también se utilizaba la primera. Entre las compañías que durante la década de los ochenta apostaron por este tipo de videojuegos, donde era frecuente la temática fantástica, hay que mencionar Sierra On-line, que posteriormente se denominaría Sierra Entertainment. Precisamente para esta empresa, Roberta Williams (1953) diseñó la aventura conversacional *Wizard and The Princess* (1980), tomando elementos de los cuentos de hadas. Después de un par de videojuegos de ciencia ficción, en el año 1983, fue la encargada de adaptar para el medio una de esas películas de culto de Jim Henson: *Cristal Oscuro*. El juego tuvo tal acogida por parte de la crítica que algunos consideraron que era mejor que el largometraje.



Mario, personaje protagonista de *Super Mario Bros*, diseñado por Shigeru Miyamoto. Su primera aparición se produjo en el videojuego *Donkey Kong* (1981) con el nombre de Jumpman, aunque dos años después, en honor a Mario Segal, primer dueño de las oficinas Nintendo of America, se le puso el nombre de este.

En 1984, y teniendo como precedente *Wizard and the Princess*, Williams desarrolló *King's Quest I: Quest for the Crown* (1984), una aventura gráfica con referencias mitológicas y personajes literarios tan dispares como Drácula y Caperucita Roja, además de brujas, hechiceros y druidas. Sierra On-line convertiría el éxito del videojuego en toda una saga, de la mano de la diseñadora.

En 1983 se estrenaba otro videojuego mítico: *Dragon's Lair*, que también sería el primero de toda una serie. La aventura fantástica estaba protagonizada por un caballero que tiene que rescatar a una princesa de las garras de un dragón malvado, y fue tal su éxito que al año siguiente se adaptó a serie de dibujos animados para televisión.

Los superhéroes de Marvel comenzaron a tener más pronto que tarde su protagonismo en la industria de los videojuegos. En lo que respecta a las aventuras gráficas, contaron con una primera trilogía con algunos de sus personajes más emblemáticos que incluía *Questprobe featuring The Hulk* (1984), *Questprobe featuring Spider-Man* (1984) y *Questprobe featuring Human Torch and the Thing* (1985).



Link, protagonista de la franquicia de videojuegos *The Legend of Zelda*. El éxito del personaje ha provocado que se produjera una serie anime, mangas, novelas y juegos en torno a él.

Y es que este tipo de aventuras triunfaban en los ochenta junto a los juegos de plataformas, en los que el rey indiscutible era un rechoncho hombre bigotudo vestido de buzo azul, que respondía al nombre de Mario.

Mario era el protagonista de la saga de Nintendo *Super Mario Bros*, creada por Shigeru Miyamoto (1952) y cuyo origen se encuentra en *Donkey Kong* (1981), uno de los primeros videojuegos de plataformas. Las aventuras del fontanero Mario se suceden en el fantástico reino Champiñón y han dado lugar a mangas y películas. Pero también existían juegos de plataformas con una estética fantástica más clásica, como *Elidon* (1985), en el que el personaje principal que tenía que controlar el jugador era un hada.

Fue Miyamoto, junto a Takashi Tezuka, quien diseñó un proyecto que, de seguro, no imaginaba que se convertiría en una obra de culto que enamoraría a generaciones durante décadas: *The Legend of Zelda* (*Za Hairaru Fantajī: Zeruda no Densetsu*, de 1986) desarrollado por Nintendo. Esta historia no lineal sucede en la hermosa tierra de Hyrule, donde Link, su protagonista, tiene que conseguir las piezas de la Trifuerza de la sabiduría para rescatar a la princesa Zelda, prisionera del príncipe Ganon, que la ha encerrado en la Montaña de la Muerte.

También a mediados de la década, Michael Cranford (1963) diseñó un videojuego de rol que se convertiría en todo un clásico: *The Bard's Tale* (1985). Realmente, este nombre con el que se hizo famoso era el subtítulo, ya que su cabecera rezaba *Tales of the Unknown: Volume I*. Fue el RPG más vendido de los años ochenta, así que sus secuelas no se hicieron esperar. De tal forma fueron apareciendo *The Bard's Tale II: The Destiny Knight* (1986), *The Bard's Tale III: Thief of Fate* (1988) y *The Bard's Tale Construction Set* (1991). Y al revés de lo que sucedía con los libros que se convertían en juego, estos videojuegos se convirtieron en libros. Durante la década de los noventa varias fueron las novelas publicadas inspiradas en ellos, como *Castle of Deception* (1992) de Mercedes Lackey (1950) y Josepha Sherman (1946-2012), *Fortress of Frost and Fire* (1993) de Lackey y Ru Emerson (1944), *Prison of Souls* (1994) de Lackey y Mark Shepherd y *The Chaos Gate* (1994) de Sherman, entre otras.

Al año siguiente del éxito de *The Bard's Tale*, se comercializó *Dragon Quest* (1986), con los dibujos del mangaka Akira Toriyama, que diseñó más de quinientos personajes y monstruos. Su secuela *Dragon Quest II* (1987) no se haría esperar y otras seguirían sucediéndose durante décadas. El videojuego revolucionó el mundo de los RPG de forma tal que terminó derivando en el manga *Las aventuras de Fly* (*Dragon Quest: Dai no Daibouken*, 1989-1996), que dio lugar a su vez a la serie anime que se emitió en la televisión japonesa entre 1991 y 1992, así como varios OVA.

Al igual que había sucedido con *Cristal oscuro*, comenzaron a comercializarse videojuegos basados en películas fantásticas cuyos mundos y estéticas resultaban perfectos para ello. Así se lanzó la aventura gráfica *Labyrinth: The Computer Game* (1986), adaptación de *Dentro del laberinto; The Black Cauldron* (1986), otra aventura gráfica sobre el largometraje homónimo de Disney basado en *Las crónicas de Prydain*, de Lloyd Alexander; y la aventura conversacional *The Colour of Magic* (1986), adaptación de la primera de las novelas de *Mundodisco* de Terry Pratchett. A lo largo de los noventa irían sucediéndose otras adaptaciones del universo creado por Pratchett tanto para ordenadores como para las principales consolas.

Otros de los referentes en el mundo de los RPG fueron *Phantasy Star* (1987), que daría lugar a toda una serie de *science fantasy*, y *Castlevania* (1986). El título de este último procede de la combinación de las palabras *castle* y *Transilvania*, lugar en el que se ambienta parte de la historia, así como el nombre del castillo del conde Drácula tal y como sale en el videojuego. El argumento, que se inspira en la obra de Stoker y de Lovecraft, sigue los enfrentamientos entre el conde Drácula y la familia Belmont. El primer juego de la serie se estrenó en Europa y en Estados Unidos como *Castlevania*, aunque en Japón lo hizo como *Devil's Castle Dracula*. El siguiente fue *Castlevania II: Simon's Quest* (1987) y diversas secuelas seguirían apareciendo cada uno o dos años.

Pese a tanta variedad de temáticas, la estela de Conan no se había olvidado. La espada y brujería hacía acto de presencia en el videojuego de lucha *Barbarian: The Ultimate Warrior* (1987), en el que el héroe aguerrido tiene que rescatar a la princesa de turno de un malvado hechicero. Seguramente, ese era el argumento más manido de todos los juegos más o

menos fantásticos por aquel entonces. Lo cierto es que su éxito fue tal que también mereció una segunda parte, que saldría a la venta como *Barbarian II: The Dungeon of Drax* (1988).

El videojuego *Dungeon Master* (1987) fue uno de los primeros videojuegos de rol en utilizar los puntos de experiencia y la acción en tiempo real, pues era más frecuente el sistema de turnos, de forma que la pasión por los RPG en escenarios fantásticos seguía en aumento.

Un juego de plataformas en el que, además de saltar y luchar, era necesario resolver puzles, volar en una alfombra mágica y beber pociones, que alcanzaría gran fama entre los aficionados. Se lanzó también en 1989: *Prince of Persia*, en el que el protagonista tiene que superar diversos *dungeons* para vencer al visir Jaffar y salvar, cómo no, a la princesa. Sus secuelas, como *Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame* (1992), *Prince of Persia 3D* (1999) y *Prince of Persia: The Sands of Time* (2003), no cesaron de aparecer y fueron muy bien acogidas por el público.

Y AL FINAL LLEGÓ EL PRINCIPIO

A principios de la década de los noventa, la magna obra de Tolkien volvió a inspirar al mundo de los videojuegos. *J.R.R. Tolkien's The Lord of the Rings, Vol. I* (1990) adaptaba *La comunidad del anillo*, mientras que su secuela *J.R.R. Tolkien's The Lord of the Rings, Vol. II: The Two Towers* (1992) hacía lo propio con el siguiente libro.

La mezcla entre humor y fantasía seguía dando sus frutos y, en 1993, salía a la venta *Simon the Sorcerer*, un videojuego de aventura para ordenador en el que se parodiaban cuentos populares como *Rapunzel* y novelas fantásticas como *El señor de los anillos*. Además, el género fantástico seguía siendo una constante en los videojuegos de plataformas, como *Alisia Dragoon* (1992), donde la protagonista tiene que vencer a un demonio y vengar la muerte de su padre.

Uno de los grandes éxitos de la década fue *The Elder Scrolls: Arena* (1994), videojuego de rol para ordenador, que tiene lugar en el continente Tamriel, donde su emperador es traicionado por un mago guerrero. Le siguieron, entre muchos otros, *The Elder Scrolls II: Daggerfall* (1996), *The Elder Scrolls III: Morrowind* (2002) y *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (2006).

El rey Arturo había hecho acto de presencia en todos los formatos de entretenimiento posibles a lo largo del siglo XX, así que los videojuegos no iban a ser menos. *El rey Arturo y los caballeros de la justicia* (*King Arthur & the Knights of Justice*, 1995), basado en los dibujos animados de título homónimo inspirados en el mito artúrico, gira en torno a un equipo de fútbol americano que es transportado a la Inglaterra medieval para salvar a Arturo y a los caballeros de la Mesa Redonda al haber sido capturados por la bruja Morgana. La serie también fue llevada al cómic por Marvel Comics.

Entre unos y otros lanzamientos y la popularidad de las consolas, a mediados de la década de los noventa, el ocio relacionado con los videojuegos entraba ya en casi todas las casas de una forma u otra, y los géneros seguían enriqueciéndose de tal forma que originaban nuevos clásicos que daban lugar a productos en otros medios. Así las cosas, si hay una compañía de videojuegos mítica a la hora de hablar de juegos de rol de temática fantástica que supuso una revolución a finales de los ochenta, para afianzarse en los noventa y continuar en el siglo XXI con millones de fans en todo el mundo, esa es Square Enix.

Square Enix incluso cuenta con su propio sello editorial en el que se editan títulos y revistas manga, la mayoría de los cuales están basados en los videojuegos de la compañía. De esta empresa han salido clásicos como *Dragon Quest*, *Chrono Trigger*, *Star Ocean*, *Valkyrie Profile* y *Kingdom Hearts*, aunque, sin duda alguna, la franquicia que impera entre todas ellas es *Final Fantasy*, cuya creación es ya una leyenda.

Y es que a pesar del éxito conseguido con el videojuego de *Dragon Quest por la compañía Enix*, en 1986, la compañía Square estaba a punto de quebrar. Necesitaban un milagro para obtener los beneficios necesarios para resistir en el mercado. Fue entonces cuando Hironobu Sakaguchi (1962) se embarcó en desarrollar un proyecto que combinaba las aventuras y la fantasía, con características de RPG, inspirándose a su vez en *Dragon Quest*.

Sakaguchi estaba seguro de que este sería el último juego de la empresa, tal y como era la situación económica por la que estaban pasando, así que decidió titularlo *Final Fantasy* (FF). Lo que no se había imaginado era lo que iba a suceder, porque cuando *Final Fantasy* se comercializó, en 1987, se obró el milagro.

Las ventas alcanzaron tales cifras que las continuaciones de una saga que todavía sigue en pie, con tramas que entremezclan la ciencia ficción y la fantasía, eran esperadas con avidez por los jugadores, que adquirían a su vez todo cuanto se ofreciera sobre el universo *FF*. En 1988 salió la siguiente aventura y otras nuevas fueron sucediéndose cada pocos años. Ya en 1994 se estrenó la miniserie anime, inspirada en *Final Fantasy V*, con el título de *La leyenda de los cristales*, pero la locura llegó con la séptima de las entregas.

Final Fantasy VII (1997) vendió millones de copias en su primer año. La mercadotecnia a su alrededor ha sido tal desde entonces que personajes como Cloud, su protagonista, y Sephiroth, su antagonista, han pasado a formar parte del imaginario colectivo. En medio de todo este *boom*, la primera película para la gran pantalla basada en el universo *FF* fue *Final Fantasy: La fuerza interior* (*Final Fantasy: The Spirits Within*), estrenada en el año 2001, y tiempo después se lanzaría *FF VII: Advent Children* (*Fainaru fantajî sebun adobento chirudoren*, 2005), una estupenda película de animación digital basada en su juego de mayor éxito, que daría lugar a otros videojuegos como *Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII* (2006) y *Crisis Core: Final Fantasy VII* (2007).

Final Fantasy X (2001) volvería a situarse entre los más vendidos de la historia hasta aquel momento y sus principales personajes femeninos protagonizarían *Final Fantasy X-2* (2003), aunque no alcanzó en absoluto el éxito de sus predecesores. Ese mismo año, la compañía Enix y la compañía Square se fusionaron y nació Square Enix.

Final Fantasy se ha convertido en una de las franquicias más longevas y extensas de la historia, con OVA, series anime y mangas, y en 2016 se estrenaba el volumen XV. Como no podía ser de otra forma, dos seres de su universo son las mascotas de la compañía: los chocobos, esas aves con aspecto de pollo gigante en las que desplazarse, y los moguris (*moogles*), que aunque su aspecto y cualidades pueden variar en cada juego siempre mantienen esa imagen de peluches pequeños y adorables.

Las compañías competidoras intentaban no quedarse atrás. Namco lanzaba el primero de una serie de RPG fantásticos cuya franquicia terminaría conociéndose como *Tales of*. La saga se inició con *Tales of Phantasia* (1995), al que seguirían otros títulos como *Tales of Destiny* (1997), *Tales of Eternia* (2000) y *Tales of Symphonia* (2003). El éxito de los *Tales of* provocó que se realizaran varias series anime, así como diversos OVA y mangas. *Tales of Eternia* tuvo que ser comercializada en Estados Unidos como *Tales of Destiny II*, ya que Eternia era un nombre con derechos de autor: ese era el reino de He-Man.

Por su parte, Core Design desarrollaba Tomb Raider (1996), un videojuego de aventuras en el que su protagonista, la arqueóloga Lara Croft, se dedica a la búsqueda de tesoros antiguos y al descubrimiento de mundos y civilizaciones perdidas. Su éxito fue tal que posteriormente se sucederían nuevas entregas, películas y cómics editados por Top Cow Productions, como *Tomb Raider: The Series* (1999-2005) y *Tomb Raider Witchblade* (1997-1999) de Michael Turner (1971-2008) en el que aparece un *crossover* con otra de las heroínas de la casa.

Pero durante los noventa Square no solo se centró en su exitosa franquicia *FF*, sino que siguió lanzando otros videojuegos con estupendos resultados. Entre ellos se encontraba el RPG creado por su conocido *dream team*, formado por Sakaguchi, Kazuhiko Aoki y el compositor Nobuo Uematsu, creadores de *Final Fantasy*, y Yuuji Horii y Toriyama, creadores de *Dragon Quest*. Así apareció *Chrono Trigger* (1995), una nueva saga *science fantasy* protagonizada por un grupo de aventureros que viajan en el tiempo. También entremezclando fantasía y ciencia ficción, ponían a la venta *Star Ocean* (1996), con personajes que podían luchar, lanzar hechizos y realizar actividades como la alquimia, la metalurgia y la creación de objetos. Dos años después, se estrenó *Star Ocean: The Second Story* (1998). Desde entonces, seguirían comercializándose nuevas secuelas. Mayumi Azuma (1975) escribió el manga basado en los videojuegos y este se transformó en la serie anime *Star Ocean EX* (2001).

Otro de los títulos potentes en torno a la fantasía de Square fue el videojuego *Valkyrie Profile* (1999), que contaba con una valquiria como protagonista, a quien el propio Odín encarga acudir a la Tierra para recolectar almas de guerreros y enviarlos al Valhalla, ya que se acerca el Ragnarok.

En 2002, Square y Disney unieron fuerzas para crear lo que se convertiría en otro referente en el mundo de los RPG: *Kingdom Hearts*, donde los personajes de Disney se relacionaban con los de *Final Fantasy*. Dos años después aparecería su continuación, *Kingdom Hearts: Chain of Memories*. Además de los videojuegos, la franquicia también ha dado lugar a varios mangas y una colección de novelas.

A finales de los noventa, los lanzamientos eran continuos por parte de numerosas compañías. Valgan de ejemplo BioWare, que desarrollaba *Baldur's Gate* (1998), un videojuego de rol de fantasía ambientado en los Reinos Olvidados; Cryo Interactive, la cual presentaba *Mundo del Río* (*RiverWorld*, 1998), un videojuego de estrategia en tiempo real basado en las novelas de Farmer; y Triumph Studios, que producía *Age of Wonders* (1999), otro videojuego de estrategia ambientado en escenarios fantásticos.



Estatua de bronce del personaje de *World of Warcraft* Arthas Menethil, en Taiwan, erigida para conmemorar el 25.º aniversario de la fundación de Blizzard Entertainment.

Además, en la frontera del nuevo siglo, se estrenaba *Everquest* (1999), un videojuego multijugador masivo en línea (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*, MMORPG) que, aunque no fue el primero, sí fue uno de los de mayor éxito y contribuyó a abrir un nuevo capítulo en la industria.

Los juegos multijugador se caracterizan por permitir a miles de jugadores echar una partida *online*, al unísono, en un mundo virtual donde pueden interactuar entre ellos. Primero, el jugador ha de diseñar su personaje, seleccionando la raza (humano, elfo, enano, etc.), la profesión y las armas. Al comenzar a jugar sigue aumentando sus puntos de experiencia y sus cualidades como en un juego de rol tradicional, ya sea combatiendo con otros o realizando misiones.

Everquest fue el primer videojuego de fantasía de estas características en triunfar por todo lo alto en Occidente y sus récords solo serían superados en 2004 con el lanzamiento de *World of Warcraft*. Entre medias, vería la luz *Final Fantasy XI Online* (2002), que siguió expandiendo el universo de la exitosa franquicia, y que durante el siglo XXI sigue creando una expectación sin igual. Pero todo eso ya es otra historia.

17

Los géneros fantásticos

Hoy por hoy, todo el mundo tiene más o menos claro de lo que hablamos cuando nos referimos a la fantasía. Sin embargo, el término no se ha utilizado siempre como se hace en la actualidad. El adjetivo «fantástico» era usado poco menos que como un insulto, mientras que el género se reconoce como tal desde hace relativamente poco tiempo. De hecho, resulta significativo que muchas obras de los últimos siglos, clasificadas ahora como fantasía, no se catalogaran de tal forma en su momento, e incluso omitieran tal acepción conscientemente. Libros como *Los hechos del rey Arturo* (*The Acts of King Arthur and His Noble Knights*, 1976) de John Steinbeck (1902-1968), basado en la obra de Thomas Malory y publicado de forma póstuma, es buen ejemplo de ello. Repleta de la magia de Merlín y de Morgana, la excelente obra suele rezar en sus portadas: «novela histórica».

Desde que Hugo Gernsback acuñó la expresión *science fiction*, muchas son las etiquetas bajo las que se ha intentado aglutinar un género inmenso hasta que se ha visto por completo emancipado de la ciencia ficción. Los términos se han entremezclado, se han enfrentado y se han cuestionado en un entorno en el que, en ocasiones, se esperaba dotar a la literatura fantástica de una dignidad de la que determinados círculos literarios la acusaban de carecer.



Los escritores Robert A. Heinlen, L. Sprague de Camp e Isaac Asimov en una base de la Armada estadounidense durante la Segunda Guerra Mundial. Heinlen colaboró como ingeniero civil, Asimov trabajaba como investigador químico y de Camp era teniente comandante.

A partir de la década de los sesenta, se popularizó la forma «ficción especulativa» para referirse a las historias que se desarrollaban en mundos ajenos al real. Suele considerarse a Robert Heinlein padre del término, pues lo utilizó en su ensayo *On writing of Speculative Fiction* (1948) como sinónimo de «ciencia ficción».

Sin embargo, podría decirse que la ficción especulativa agrupa más historias que aquellas ambientadas en mundos fantásticos o galácticos. Al fin y al cabo, toda ficción especula; incluso la novela histórica, que aspira a la narración fiel de una época, necesita tomarse ciertas libertades para que el creador pueda escribir con verosimilitud.

Con las múltiples facetas que ha presentado la fantasía a lo largo del último siglo, todas las novelas son susceptibles de clasificarse bajo diversos epígrafes que dejan obsoleto el término «especulativo». El género fantástico se ha diseminado en una multitud de subgéneros en continua expansión, que enriquecen la literatura en todo su vasto ámbito.

La ciencia ficción y el horror, que han crecido asociados a la fantasía desde sus inicios, han evolucionado de tal forma que deben considerarse géneros literarios completamente independientes entre sí, habida cuenta de aquellas ocasiones en las que se combinan.

Como consecuencia de toda esta evolución, encontramos diversas clasificaciones, utilizadas con más o menos aceptación por parte de los versados en la materia, que constan de una delimitación de subgéneros más concreta cuanta más tradición fantástica existe allá donde se realizan. Por ese motivo, mientras hallamos un consenso significativo en los países anglosajones, nos tropezamos con gran confusión por parte del público en otros como el nuestro, lo que nos hace tener que andar a golpe de traducción, más o menos forzada, para subsanar esa carencia. Sea como fuere, se echa en falta la adopción de una categorización común para encuadrar todo el género fantástico.

Desde un punto de vista general, bajo ese epígrafe de literatura fantástica, y aunque las distintas categorías que la conforman podrían extenderse y combinarse hasta el infinito, vale la pena destacar los siguientes subgéneros: espada y brujería, fantasía antropomorfa, atlante, bíblica, científica o fantaciencia, cómica, contemporánea y urbana, capa y espada, épica y alta fantasía, erótica, fáustica, heroica, histórica (historia alternativa, clásica, medieval, artúrica y *steampunk*), mítica y cuentos de hadas, navideña, oriental, oscura y gótica, póstuma, romántica, vampírica y realismo mágico. En ocasiones, y según su localización, espacio temporal o argumento, es posible catalogar en diversos subgéneros una misma obra, así que, como lectores, procuraremos no volvernos locos.

ESPADA Y BRUJERÍA (*SWORD & SORCERY*)

Suele decirse que el término «espada y brujería» fue acuñado por Fritz Leiber en 1961 como respuesta a la carta publicada en un fanzine firmada por nada más y nada menos que Michael Moorcock, que pedía que alguien catalogara de alguna forma los relatos fantásticos de Robert E. Howard. El mismo padre literario de Elric había propuesto *epic fantasy* en aquellas líneas, pero Leiber sugirió la acepción de *sword and sorcery* (espada y brujería).

De esta dicotomía, surgen diversas catalogaciones en diferentes círculos literarios que incluyen la espada y brujería dentro de la épica. Aquí se ha optado por tratarlas en apartados distintos para dar un enfoque más detallado de cada una de ellas, sea cual sea el término que optemos por utilizar.

Conan o Kull, protagonistas de los relatos de Howard, resultan el máximo exponente de la espada y brujería, de ahí que se considere a su autor padre del género. Estas historias suelen ambientarse en sociedades medievales o bárbaras, crueles, violentas y despiadadas, carentes de la belleza de los unicornios y ajenas a la existencia de seres sabios y apacibles como los elfos. La magia en estos territorios es oscura y tenebrosa y la única finalidad de la mayoría de las gentes que los pueblan es sobrevivir. Como resultado, la espada y brujería suele estar protagonizada por héroes amorales; al contrario de lo que sucede en la fantasía épica, donde sus protagonistas se ven enfrentados por la eterna lucha entre el bien y el mal.

En cuanto a las presencias femeninas en este subgénero, con demasiada frecuencia se encontraban representadas por damiselas en apuros y jóvenes hermosas y desfallecidas prestas a desmayarse en los musculosos brazos del héroe de turno. Después de algunas heroínas, más bien pocas, que fueron asomando por las historias de Catherine L. Moore, la publicación de la serie de antologías *Sword and Sorceress* de la mano de Marion Zimmer-Bradley, en la década de los ochenta, dio un giro radical a la situación y convirtió también a las féminas en protagonistas de este tipo de aventuras.

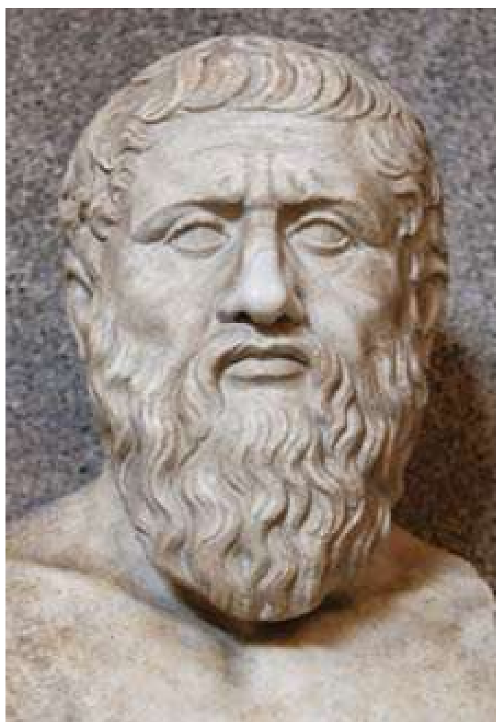
FANTASÍA ANTROPOMÓRFICA (*ANTHROPOMORPHIC FANTASY/ANIMAL FANTASY*)

La fantasía protagonizada por animales parlantes e inteligentes ha llegado a formar un subgénero propio. Relacionada en un principio con los grandes clásicos de la literatura infantil, como *El viento en los sauces* de Kenneth Grahame, ha dado lugar también a importantes obras dirigidas a un público adulto, a través de las cuales se han cuestionado por completo los sistemas establecidos.

Pensemos, sin ir más lejos, en la famosa *Rebelión en la granja* de George Orwell, o *La colina de Watership* de Richard Adams, con tintes claramente políticos. No obstante, por la particularidad de los personajes que da peso a las obras, la *animal fantasy* suele ser objeto de grandes prejuicios por parte de cierto sector del público que solo la concibe como escrita para los más pequeños.

FANTASÍA ATLANTE (*ATLANTEAN FANTASY*)

La Atlántida ha llegado a ser una de las fuentes de inspiración principal para multitud de escritores. A lo largo del tiempo, los relatos y las novelas que han abordado lo acaecido en el continente perdido son numerosos, tanto es así que han merecido poseer un epígrafe propio: la fantasía atlante (*atlantean fantasy*).



Busto de Platón (s. IV d. C.) en el Museo Pio-Clementino del Vaticano. El filósofo griego fue el primero en mencionar la Atlántida en sus textos, en los que hizo una descripción detallada de la isla.

Desde el clásico *Atlántida* de Pierre Benoit, pocos son los autores que se han resistido a ambientar sus historias en el continente perdido, un lugar al que siempre acuden y del que cada uno hace su particular interpretación.

FANTASÍA FÁUSTICA (*FAUSTIAN FANTASY*)

Podría incluirse la fantasía fáustica con la fantasía cristiana o bíblica, que aglutina aquellos temas relacionados con el cristianismo. Sin embargo, la diversidad de demonios y el protagonismo que ha alcanzado el diablo en un sinfín de novelas y relatos, que proliferaron especialmente durante el siglo XIX, convierten esta subcategoría en un ente aparte.

Sobre todas ellas, el mito de Fausto resuena como un eco. De tal forma, principalmente, se ocupa de las historias que narran el pacto con el diablo y sus consecuencias, ya sea en alguna de las múltiples versiones de la leyenda o en novelas como *Las brujas de Eastwick* de John Updike, llevada al cine tres años después de su publicación.

FANTASÍA CIENTÍFICA O FANTACIENCIA (*SCIENCE FANTASY*)

La ciencia ficción y la fantasía han compartido gran parte del camino a lo largo de la historia de la literatura, sobre todo si tenemos en cuenta la etapa en la que la ciencia se configura tal y como la conocemos en la actualidad. Hasta que la *science fantasy*, también llamada fantasía científica por unos, fantaciencia por otros y ciencia ficción fantástica por algunos más, combinó ambos géneros, era frecuente que la mayoría de las obras se incluyeran bajo el epígrafe de ciencia ficción.

La ciencia ficción quedó indiscutiblemente consolidada por los grandes descubrimientos tecnológicos del siglo XX, después de las dos guerras mundiales que sacudieron el planeta. De hecho, en esa vertiente en la que la ciencia ficción es pura suele adoptar el apelativo de dura (*hard*), cuando se basa en ciencias como la física y las matemáticas, en contraposición a la blanda (*soft*), donde se da mayor importancia a las ciencias sociales.

Muchos autores se han dedicado tanto a la ciencia ficción como a la fantasía y ambas corrientes se han alimentado y estimulado a lo largo de los años, aludiendo muchas veces a los mismos clásicos de la literatura como predecesores, como Mary Shelley o H.G. Wells. Por si eso fuera poco, han sufrido las mismas vicisitudes y han recibido los mismos insultos. Ya se sabe: infantiles, huecas, vanas, subliteratura, perniciosas... En consecuencia, por muchos dimes y diretes que pueda haber entre una y otra —y por muchas disensiones que puedan provocar sus respectivas clasificaciones, en especial, cuando en sus facciones más genuinas no tienen nada que ver—, ciencia ficción y fantasía son primas hermanas y, como tal, es inevitable que, en ocasiones, se peleen aunque su distinción no sea para nada difícil.

La ciencia ficción explica los acontecimientos de un modo científico y racional, mientras que la fantasía utiliza magia y sucesos inexplicables. Factor común en ambos géneros es el no encontrarse constreñidos por ningún tipo de convencionalismo, y solo por los límites que su propio creador imponga, los cuales debe respetar. Mientras las máquinas del tiempo y los científicos son característicos de la ciencia ficción, la fantasía se sirve de objetos mágicos, encantamientos y amuletos, así como de la presencia de magos, brujos y hechiceros. En ambos géneros pueden acontecer iguales sucesos, pero serán explicados de modo completamente distinto.

Cuando ciencia y magia se combinan, alternando y fusionando pistolas láser, viajes en el espacio, amuletos mágicos y hechizos, nos encontramos ante el subgénero de *science fantasy*. Ejemplo de ello, son las sagas de *Los dragones de Pern* de Anne McCaffrey y la trilogía *La materia oscura* de Philip Pullman, entre muchas otras.

FANTASÍA CÓMICA (*COMIC/HUMOROUS FANTASY*)

La fantasía cómica es el subgénero fantástico que se burla del resto de los subgéneros. Tomar los estereotipos y las tramas recurrentes de las sagas fantásticas y hacer con ellos nuevas historias en las que la ironía, el humor y la parodia se suceden da lugar a esta categoría, bastante más difícil de abordar como escritor de lo que pueda parecer.

Ejemplo de ello es la serie *Mundodisco* de Terry Pratchett, pero también podríamos citar *The Incomplete Enchanter* de L. Sprague de Camp y Fletcher Pratt, o las modernas parodias de Harry Potter por parte de Michael Gerber, como *Barry Trotter y la parodia desvengorzada* (*Barry Trotter and the shameless parody*, 2002).

FANTASÍA HISTÓRICA (*HISTORICAL FANTASY*)

La fantasía histórica agrupa diversos tipos de narraciones fantásticas ambientadas en épocas pasadas. Así, en este apartado podríamos incluir las historias alternativas, la fantasía clásica (*classical fantasy*), la fantasía medieval (*medieval fantasy*), la fantasía artúrica (*Arthurian fantasy*) y el *steampunk.*

La historia alternativa es un subgénero literario que, partiendo de determinados acontecimientos históricos, especula sobre qué habría pasado si los hechos se hubieran sucedido de forma diferente. Los libros de historia alternativa reciben el nombre de ucronías. El neologismo proviene de la fusión de la palabra 'utopía' y la palabra griega *chronos*, 'tiempo'. En consecuencia, una ucronía es un tiempo supuesto que nunca existió. Estas historias alternativas pueden ser tanto de ciencia ficción como de fantasía y estas últimas están plagadas de magia y seres maravillosos.

Cuando la época histórica en la que suceden los acontecimientos tiene muy buena acogida por parte de los lectores, que llegan a demandar únicamente historias ambientadas en ella, se consolida un subgénero propio que engloba tal período dentro de la fantasía histórica. De tal forma es como se establecieron la fantasía clásica, la fantasía medieval, la fantasía artúrica y el *steampunk*.

La fantasía clásica se desarrolla en la Antigua Grecia y Roma, incluyendo aquellas historias que tienen lugar en la Arcadia. Ejemplo de ello es *The Firebrand* (1987) de Marion Zimmer Bradley, en la que la autora reinterpreta la historia de la guerra de Troya basándose en la *La Ilíada* de Homero.

Como no puede ser de otra forma, la fantasía medieval se ambienta en la Edad Media. Este resulta ser el género más común en los juegos de rol, con tópicos fácilmente reconocibles: magia blanca, magia negra, orcos, goblins, etcétera.

Las numerosas narraciones fantásticas que se ocupan del rey Arturo, de Merlín y de los caballeros de la Mesa Redonda han provocado que muchos opten por hacer mención a todas ellas bajo el epígrafe de fantasía artúrica. El ejemplo más emblemático de las últimas décadas es, probablemente, la serie *Avalon* de Marion Zimmer-Bradley.

Por su parte, el *steampunk* agrupa las historias que suceden durante la época victoriana, con ciertos adelantos teconológicos. El término nació a finales de los años ochenta como una variante del subgénero de ciencia ficción llamado *cyberpunk*, en el que conviven cyborgs, hackers y robots. La fuente primaria de poder y energía, en la sociedad *steampunk*, caracterizada por las conspiraciones y las asociaciones secretas, es el vapor. El primero que utilizó esta denominación para definir su obra, *Infernal Devices* (1987), fue K. W. Jeter. Desde entonces, es uno de los subgéneros más prolíficos en lo que va de siglo. Ejemplo de ellos es *La liga de los hombres extraordinarios* de Alan Moore.

FANTASÍA CONTEMPORÁNEA (*CONTEMPORARY/MODERN FANTASY*) Y FANTASÍA URBANA (*URBAN FANTASY*)

Mientras la fantasía histórica tiene lugar en el pasado, la fantasía contemporánea (*contemporary fantasy*) se desarrolla en el mundo moderno. Efectivamente, tal y como se puede deducir, la fantasía contemporánea se convertirá en histórica con el paso del tiempo. Los libros de Harry Potter son los más representativos de los que se encuadran bajo este subgénero.



Escena de fantasía urbana, subgénero fantástico que se ambienta en las ciudades, en las que aparecen seres fabulosos, sobrenaturales y existe la magia. Es un tipo de fantastía contemporánea, ya que esta no tiene por qué desarrollarse únicamente en entornos urbanos.

A menudo, la fantasía contemporánea, que puede desarrollarse en cualquier entorno, se confunde con la fantasía urbana (*urban fantasy*), un subgénero cuyas historias se localizan en las ciudades, y que alcanzó gran popularidad en los años ochenta con series televisivas como *Buffy, cazavampiros* (*Buffy The Vampire Slayer*) creada por Joss Whedon.

FANTASÍA DE CAPA Y ESPADA (*SWASHBUCKLING FANTASY*)

Seguramente, esta sea una de las vertientes más clásicas de la fantasía en relación con el género de aventuras que tanto éxito tuvo durante el siglo XIX, como *Los tres mosqueteros* de Alejandro Dumas o *Capitán Blood* de Rafael Sabatini. Damas enamoradas, lealtad por encima de todo y protagonistas para los que la amistad y el compañerismo forma parte de sus vidas salpican sus argumentos, mientras que el componente mágico puede tener poca presencia o resultar imprescindible, dependiendo de la historia en sí. Bajo este epígrafe se encuadran historias como *La princesa prometida* de William Goldman.

A menudo, es posible encontrar clasificaciones en las que se prefiere hablar de fantasía de aventuras de forma más genérica, aglutinando en ella todas aquellas obras en las que los protagonistas se embarcan en aventuras fantásticas o maravillosas. Desde este punto de vista, los que utilizan tal término catalogan como tal desde *Las crónicas de Narnia* hasta *El señor de los anillos.* Sin embargo, en la clasificación que se presenta en esta obra, se ha optado por circunscribirla a la más pura esencia de sus orígenes con la capa y espada, puesto que el resto de las subcategorías se encuentran convenientemente diferenciadas.

FANTASÍA ÉPICA O ALTA FANTASÍA (*EPIC FANTASY/HIGH FANTASY*)

La fantasía épica (*epic fantasy*) es el subgénero fantástico por antonomasia. La mayoría de las veces que la gente oye hablar de fantasía la relaciona con esta subcategoría, donde las aventuras de los protagonistas se suceden para salvar mundos poblados de todo tipo de razas, religiones y territorios, que constituyen escenarios perfectos para la lucha entre el bien y el mal.

Estas historias épicas suelen estar protagonizadas por personajes humildes que, movidos por fuerzas desconocidas a lo largo de varios volúmenes que componen la obra, se enfrentan a todo tipo de situaciones, rodeados de magia, en un escenario con frecuencia medieval.

Hasta el momento, la épica fantástica podría considerarse el subgénero de mayor éxito dentro de la fantasía, tal y como lo demuestra *El señor de los anillos*. Sin embargo, ciertos sectores de crítica y público cuestionan esta situación, ya que le reprochan la repetición de argumentos y personajes. En su defensa, hay que tener en cuenta que muchos de los que mantienen esta opinión parten de la creencia errónea de que todos los trabajos imitan la obra de Tolkien cuando, en realidad, el gran filólogo, como muchos otros, se inspiró en un montón de creaciones ya existentes relativas a las mitologías y folclores del mundo, como las *Eddas* o la obra de Eddison, con lo que no deja de ser injusto meter a todos ellos en el mismo saco.

Como contraposición a la alta fantasía (*high fantasy*), término que hay quien utiliza como sinónimo de la fantasía épica y hay quien lo reserva únicamente para las novelas más elaboradas de este subgénero, suele hablarse de baja fantasía (*low fantasy*), en la que la magia adquiere un papel secundario, en ocasiones, con mayores dosis de violencia y menor complejidad literaria, como algunos consideran la famosa saga de George R. R. Martin *Canción de hielo y fuego*. No obstante, la categorización de una obra como alta o baja fantasía suele generar muchos debates entre los aficionados, que, en muchas ocasiones, optan por referirse a ellas como fantasía épica y evitar así las polémicas innecesarias.

FANTASÍA HEROICA (*HEROIC FANTASY*)

Para rizar el rizo, Lin Carter y L. Sprague de Camp utilizaron el término de «fantasía heroica» (*heroic fantasy)*, para intentar clasificar un género que se encontraba en continuo crecimiento y que había terminado fusionando la épica con la espada y brujería.

Protagonizada por héroes y heroínas con un carácter más individualista, alejados de los grupos corales que a menudo exhibe la fantasía épica, es frecuente que la catalogación de espada y brujería y fantasía heroica sea utilizada indistintamente. Sin embargo, pueden distinguirse con facilidad si se tiene en cuenta el tipo de enfrentamientos de los que se ocupan.

En el caso de la épica, nos encontramos con la eterna lucha entre el bien y el mal, protagonizada por un grupo coral; y en lo que respecta a la fantasía heroica resaltan los intereses personales por parte de un héroe que es, indiscutiblemente, el protagonista. *El señor de los anillos*, protagonizada por un grupo encabezado por dos hobbits, en un choque inevitable entre las fuerzas del bien y el mal, es un claro ejemplo de épica fantástica, mientras que las historias de Elric de Melniboné, protagonista único y principal de las historias, atormentado por sus propios intereses, se agrupan en torno a la fantasía heroica.

FANTASÍA MÍTICA Y CUENTOS DE HADAS (*MYTHIC FANTASY AND FAIRY TALE FANTASY*)

En 1980, se consolidó un nuevo subgénero literario denominado fantasía mítica, que cuenta con la mitología como ingrediente principal. *Bosque Mitago* (*Mythago Wood*, 1984) de Robert Holdstock es una de las más exitosas novelas de esta categoría, con un argumento donde es pieza fundamental la mitología celta y que fascina al lector desde la primera página.

La fantasía de los cuentos de hadas (*fairy tale fantasy*), por su parte, se caracteriza por la presencia de temas y personajes del folclore, así como de leyendas de los distintos rincones del mundo, al amparo de la tradición de los cuentos nacidos en el siglo XVIII.

FANTASÍA NAVIDEÑA (*CHRISTMAS FANTASY*)

No suele ser esta una subcategoría que se tenga en cuenta entre los lectores de fantasía en español; sin embargo, haber nacido bajo la batuta de Charles Dickens es suficiente para hacerlo, por lo que es frecuente mencionarla en el mundo anglosajón. Además, la abundancia de libros, series y películas que nos rodean durante la Navidad con temática propia, repletas de magia, renos voladores y demás maravillas es suficiente como para tenerla en cuenta.

Desde el clásico señor Scrooge hasta el Grinch, a poco que nos esforcemos en pensar, vendrán un montón de estas historias a nuestra mente, sobre todo, en su vertiente más infantil y juvenil. Entre ellas vale la pena mencionar *Papá Puerco* (*Hogfather*, 1996) de Terry Pratchett, y *Vida y aventuras de Santa Claus* (*The Life and Adventures of Santa Claus*, 1902) de L. Frank Baum.

FANTASÍA ORIENTAL (*ORIENTAL FANTASY/ARABIAN FANTASY*)



Fotograma de la película *El séptimo viaje de Simbad* (Columbia Pictures, 1958), en la que los efectos especiales corrieron a cargo de Ray Harryhausen, un claro ejemplo de fantasía oriental.

La fantasía oriental tiene sus orígenes en las historias de *Las mil y una noches*. Sus tramas se desarrollan en el antiguo Oriente, ambientadas en parajes exóticos llenos de color y sensualidad, con personajes como Aladino y Simbad de forma recurrente en sus historias.

FANTASÍA OSCURA Y FANTASÍA GÓTICA (*DARK FANTASY/GOTHIC FANTASY*)

La fantasía oscura se mueve en la frágil frontera que existe entre la fantasía y el horror. A menudo, las historias de *dark fantasy* se atribuyen al género de terror y suelen contar con criaturas sobrenaturales de la oscuridad, como los vampiros o los hombres lobo, así como las historias de fantasmas.

La fantasía gótica (*gothic fantasy*) explora el lado tenebroso e inquietante de la literatura fantástica y, en ocasiones, la sitúa en la época victoriana o en ambientes medievales más realistas, con la brutalidad propia del período, tal y como sucede con algunos de los relatos del Círculo Lovecraft. Otros autores han hecho otro tipo de incursiones en ella, como la saga de *La Torre Oscura* de Stephen King que entremezcla características de varios subgéneros fantásticos.

FANTASÍA PÓSTUMA (*POSTHUMOUS FANTASY/BANGSIAN FANTASY*)

La fantasía póstuma (*posthumous fantasy*) se refiere a las obras cuyos argumentos, total o parcialmente, se centran en la vida después de la muerte. Con frecuencia se utilizan el Hades, el Cielo y el Infierno como territorios en los que ambientarlas, y pueden aparecer personajes emblemáticos, tanto históricos como mitológicos.

En lo que respecta al término de *Bangsian fantasy*, deriva del apellido del autor John Kendrick Bangs, quien escribió varios libros dentro de este contexto, como *A House-Boat on the Styx* (1895), cuyo argumento gira en torno al hecho de que todo el mundo que fallece va a parar el río Stix, lo que nos recuerda la saga más famosa del siglo XX al respecto: *Mundo del Río* (*Riverworld*) de Phillip José Farmer.

FANTASÍA VAMPÍRICA (*VAMPIRE FANTASY*)

Durante más de un siglo, los vampiros han protagonizado el género fantástico hasta tal punto que han llegado a conformar un subgénero propio: la fantasía vampírica (*vampire fantasy*). Seguramente, la resurrección de los señores de la noche, después de la figura decimonónica más clásica, se debió a las exitosas *Crónicas vampíricas* (*The Vampire Chronicles*) de Anne Rice. Posteriormente, vivieron un nuevo resurgir con la saga romántica *Crepúsculo* (*The Twilight Saga*) de Stephanie Meyer, aunque la esencia de estos últimos vampiros sean foco de muchas discusiones y controversias por parte de la mayoría de los amantes del género.

REALISMO MÁGICO

El realismo mágico salpica las realidades cotidianas con hechos fantásticos que se consideran normales y frecuentes. Gabriel García Márquez es, posiblemente, el escritor más representativo de un género que, más que por sus tramas y argumentos, destaca por un estilo literario propio y una forma característica de desarrollar la narración. Por ese motivo, muchas clasificaciones optan por dejar el realismo mágico aparte y tratarlo como un género más, al igual que sucede con la ciencia ficción.

18

Entre los estereotipos fantásticos y el realismo literario

LOS ESTEREOTIPOS FANTÁSTICOS

Ciencia ficción y fantasía han dado lugar a tal diversidad de subgéneros que no parece haber, en la actualidad, otras categorías literarias que se desarrollen de igual forma, aumentando y generando todo tipo de movimientos a su alrededor, adentrándose en caminos inexplorados motivados por la búsqueda de un lenguaje y unas historias frescas y sugerentes que conduzcan a una mayor riqueza de los textos. Porque si hay algo que tanto ciencia ficción como fantasía pretenden es provocar asombro y desconcierto en sus lectores, así como la ruptura de todos los esquemas preestablecidos.

Ambos géneros suelen cuestionar desde los más arraigados prejuicios de nuestra sociedad hasta los más exacerbados estereotipos de nuestra cultura. Y es que nada mejor para eso que alejarse en el tiempo y localizarse en ciudades futuras o en ucronías de épocas pasadas, observar las decisiones humanas a través de las hermosas miradas de los elfos y cuestionar la intolerancia de algunas religiones con la sabiduría de druidas y hechiceros.

Pese a todo, nadie debería llevarse a engaño. Los estereotipos rodean todos los ámbitos sociales y culturales de nuestras vidas. Y la propia fantasía se ha visto plagada de ellos. La historia de su desarrollo y las circunstancias de su éxito, a mediados del siglo XX, han provocado que resultara inevitable que así fuera.

Resulta paradójica la existencia y permanencia de los estereotipos en la fantasía, donde la imaginación del autor, junto con las reglas que él mismo se ha impuesto, son los únicos límites que no puede traspasar. Sin embargo, ocurre bastantes más veces de lo que parece que la simple caracterización de ciertas razas da lugar al cumplimiento de unas normas no escritas en ningún sitio, pero sí aceptadas por la mayoría de los lectores. Si no se hace así, uno asume el riesgo de que determinados sectores de aficionados poco menos que lo crucificarán, ya que no reconocerán como correcto lo escrito. Es más, seguramente renegarán de ello. Lo que no está nada mal para quien quiera romper los esquemas establecidos.

Esta proliferación de estereotipos ha fluido con especial intensidad desde el éxito absoluto de *El señor de los anillos*. Muchos admiradores de la obra de Tolkien, que apenas han leído más sobre el género, conciben las figuras y personajes de la Tierra Media como un universo sagrado y estático. No obstante, los trolls, los orcos, los elfos y los enanos no son más que la interpretación de un autor sobre seres de diversas mitologías.

Sagas islandesas, mitología galesa, la tragedia de los nibelungos, el mito artúrico... Tolkien bebió de todos ellos; pero algunos por desconocimiento y otros por repetir un éxito inigualable alimentan el esquema empleado por él, desde la división de su novela en trilogía hasta los seres que la pueblan, olvidándose de que las guías, personajes y mapas de la Tierra Media son de la

Tierra Media, y que otros autores pueden acudir a las mismas fuentes y alumbrarlas en su cabeza de forma diametralmente opuesta o simplemente diferente a lo que él hizo, sin que aquí se pueda hablar de incorrección o error alguno.

Tampoco sería justo pensar que toda obra de fantasía épica, por contar entre sus páginas con orcos y enanos y estar dividida en forma de trilogía con mapas, sea una imitación de *El señor de los anillos,* como parecen creer algunos, ya que pueden haberse inspirado en las mismas fuentes.

Así pues, consciente o inconscientemente, la propia fantasía ha contribuido a la creación de sus arquetipos, fácilmente reconocibles e identificables. ¿Alto, rubio, buen mozo y con arco? Un elfo. ¿Bajo, gordo, torpe y con hacha? Enano. ¿Musculoso, moreno y con mandoble poderoso? El caballero. ¿Túnica y barba? Hechicero fijo. Mas lo cierto es que no todos los elfos son Légolas, ni todos los enanos Gimli, ni todos los caballeros Aragorn, ni todos los hechiceros Gandalf. Podríamos matizar un poco esto último, porque todos los hechiceros son Gandalf, e incluso Gandalf es Merlín. Ergo: todos los hechiceros son Merlín.

Y todo esto sin mencionar las apariciones femeninas en la narrativa fantástica, porque a pesar de las magníficas y reconocidas escritoras del género que han surgido desde los años setenta, cuyos personajes femeninos asoman fuertes y rotundos entre sus páginas de manera indiscutible, los escritores siempre han parecido empeñados en presentar a las mujeres como damiselas a las que hay que salvaguardar del mal mientras se protege su inocencia. Puede parecer un poco exagerado, pero lo cierto es que, desde ese prisma, no se ha avanzado tanto como se debería, salvo honrosas y contadas excepciones.

Algún osado dirá que los personajes femeninos en las historias fantásticas ya no son figuras angelicales ni frágiles. Y efectivamente no lo son. A veces. En ocasiones, movidas por la casualidad o motivadas por una inspiración divina, agarran un arma y se cargan al malo, echando una mano al protagonista masculino de turno. El arma, normalmente, será un arco o una ballesta. Suele ser así, como si fuera algo lógico y natural. Aún parece que poner una espada en condiciones en manos de una mujer resulta demasiado increíble para algunos autores. La mayoría de las veces, estas damiselas se limitarán a tener fe ciega en el héroe o antihéroe de turno para que este no

pierda el rumbo y su ánimo no flaquee. Otras, la encantadora y sumisa dama se manifestará a su favor allá donde haga falta, lo que probablemente le servirá o bien de regañina o bien de castigo atroz, por lo que permitirá dócil, aunque con griterío diverso, que la secuestren para que el protagonista pueda ir a rescatarla con toda su gloria, mientras ella, maniatada o encerrada, contempla a su liberador mientras este combate contra los enemigos, sumida en una mueca de horror y admiración, subyugada de por vida. Eso sí, su ayuda se limitará a unas breves indicaciones orales: «Cuidado (...). Por allí (...) ¡Detrás de ti!».

El estereotipo anterior es el habitual en los personajes femeninos que se encuentran en el bando de los buenos, con lo cual a las mujeres nos queda ser malas o Buffy o Wonder Woman, porque todavía no existe una cantidad suficiente de personajes fuertes que las caractericen sin caer en la masculinización, cuando no física, sí emocionalmente. A estas alturas de siglo, nos seguimos encontrando con que las más guapas, las más listas y las más habilidosas, casi con seguridad serán malvadas. Es así, una norma no escrita que no sabemos muy bien a quién agradecer, aunque la ingente tradición cristiana que traemos a nuestras espaldas algo tendrá que ver. La mujer y el pecado. La tentación y la carne. Y todo eso.

Por ese motivo, se agradece sobremanera la aparición de las presencias femeninas fuertes y aguerridas que no necesitan repetir patrones masculinos y no salen despavoridas porque una patrulla de orcos se dirija hacia ellas. No obstante, aún hay circunstancias en las que esas apariciones resultan desconcertantes y, a su vez, estereotipadas.

Alguien debería decirles a muchos escritores, que en realidad son unos pocos pero que se hacen oír una barbaridad, que no resulta para nada creíble la fémina valiente y poderosa con las características físicas que les atribuyen. Melenas por la cintura, cuando no por las rodillas, cinturas de avispa, anchas caderas y bustos prominentes no son lo más idóneo para defenderse ni para luchar. Una no puede dejar de preguntarse cómo una humana con ese aspecto puede poseer tal agilidad de movimientos, con semejante cantidad de peso a sus espaldas, en un físico completamente desproporcionado en el que portar un arco, saltar grandes distancias y enroscarse para agazaparse en los

rincones más recónditos, y resultar una guerrera creíble. Mención aparte de las magníficas cabelleras kilométricas sueltas libremente al viento que jamás se enroscarán en las piernas, ni se engancharán en las zarzas, ni les cubrirán el rostro, ni se prenderán en los salientes... porque las mujeres reales solemos atarnos el pelo para ciertos menesteres, la verdad.

Seguramente habrá algunos que se lleven las manos a la cabeza y aludirán a razones estéticas y atractivas para los lectores, y me tacharán como mínimo de exagerada o puntillosa, pero esos mismos que protestarán por mi liviana condena se rasgarían las vestiduras si se presentara a un esmirriado hombre de carne y hueso, sin poder alguno ni ningún tipo de objeto mágico o encantado, portando un mandoble a una sola mano. Su puntillosidad será tal que detallarán el modo exacto de moverse, la manera concreta de portarlo y la circunferencia máxima que el bíceps debe tener para que la movilidad con el mandoble sea verosímil, aunque no se dignarán a prestarle igual atención al arquetipo de la guerrera porque ella, ante todo, ha de estar buena. Y así nos va.

REALISMO Y FANTASÍA

Algo pasa en nuestra cultura cuando muchos siguen considerando que el *Cantar de Mio Cid* es superior a la *Chanson de Roland* por el mero hecho de poseer un carácter más realista. Algo pasa cuando en los libros de texto se encuentra en letras bien grandes y en negrita que una de las características principales de los cantares de gesta es el realismo. Algo pasa cuando se sigue repitiendo hasta la saciedad que la literatura medieval era solo religiosa. La prosa reina por sus fueros y los libros de caballerías son se subyugan a Cervantes, de forma que, siendo imprescindible lo que está, se percibe claramente una ausencia que muchos otros echan de menos y que, en los casos en los que se menciona, no deja de ser mera anécdota. Es una pena.

¿Quién elige los fragmentos de las obras que se plasman en los libros de texto? ¿Por qué no se utilizan también las que puedan enganchar a estudiantes de doce o catorce años para incentivar su amor por la lectura? ¿Por qué han de ser excluyentes? ¿Por qué no caben ambas temáticas: fantásticas y realistas? ¿Por qué no se admite que son necesarias todas ellas?

Nuestra literatura está repleta de batallas, acción y aventuras. ¿No sería posible salpimentar los libros de texto un poquito?

Podría hallarse cierta similitud de lo que pasa en literatura con otra categoría artística en la que el realismo se ha utilizado de forma por completo inversa. El realismo, valorado por encima de todos los demás estilos en nuestra lengua, no parece haber corrido la misma suerte en cuanto a la pintura. Desde que contamos con un Dalí o un Picasso entre nosotros, el arte abstracto ha copado los niveles del arte pictórico absoluto, mientras los pintores realistas se sitúan en una posición inferior ante el gran público. A menudo parece que los españoles tienden a confundir la parte con el todo, el artista con el arte, el creador con la obra. Parece que dar al mundo un genio versado en una corriente condujera a elevar a esta a las alturas, apoyándola y situándola en una situación de privilegio por encima de las demás. Y ese es el problema: olvidarse de las demás.

Mas nos olvidamos de que los artistas, artistas son. Ni más ni menos. Una pincelada en un universo creativo repleto de movimientos, modas, formas e ideales de los que, por más que algunos se empeñen, desconocemos cuáles sobrevivirán a los siguientes cien años. No podemos ni debemos ignorar las distintas ramas del arte por tener una figura destacada en alguna de ellas. ¿A cuántos grandes no les habrán cerrado las puertas y se habrán visto obligados a emigrar a otro país por no ser reconocidos en el suyo propio? ¿Qué pasa en España con los creadores? ¿Por qué en vez de repartir esfuerzos entre todos, elevamos a un par de ellos a las alturas y cerramos la puerta a todos los demás? ¿Realmente los espectadores y lectores somos tan manipulables? ¿Realmente poseemos tal caterva de prejuicios? ¿Realmente la industria cultural es la culpable de esta situación?

Desde luego, estas líneas no pretenden hallar todas las respuestas, solo realizar un recorrido por un género que, en muchos casos, dio lugar a obras subestimadas o ninguneadas en su momento y que luego se han convertido en clásicos, mereciendo serlo. De hecho, cuanto más retrocedemos en el tiempo, más valoradas son las obras de componente fantástico y mitológico; por el contrario, cuanto más nos acercamos a nuestros días, resultan más denostadas. Pero consolémonos, porque la fantasía sobrevivirá a todas las modas y seguirá creciendo, pese a quien pese.

LA FINALIDAD LITERARIA

Después de todo, ¿qué es la cultura? Aún más, ¿qué es el arte? Más allá todavía, ¿cuál es la finalidad de ambos?

Eternas preguntas con infinitas respuestas. Cuestiones abordadas por eruditos y filósofos que serán siempre respondidas con grandes dosis de subjetividad bajo sus correspondientes circunstancias sociales, temporales e históricas.

Las disensiones sobre el concepto artístico son múltiples, desde luego, pero el objetivo, al margen de las intenciones propias del autor, no deja de venir determinado por el tratamiento que los objetos artísticos reciben en la sociedad donde se producen. Y ese fin siempre ha ido en contra de la fantasía.

La finalidad de la literatura es múltiple, desde el mero disfrute hasta su utilización como vehículo para adquirir conocimiento. Entre medias, nos encontramos con la evasión, el compromiso, la búsqueda de la belleza o la información pura y dura. Después de todo, las facetas de un libro pueden ser diversas y nunca excluyentes. Una obra puede abordar distintos factores y nunca será interpretada exactamente igual por lectores diferentes. El problema viene cuando unos fines se consideran más honorables que otros.

Al margen de estas apreciaciones, y retomando la idea del tratamiento que la sociedad le otorga, no queda más remedio que reconocer el artículo de consumo en el que se ha convertido el arte en nuestro tiempo. Negarlo sería absurdo. No es una opinión personal, tampoco una afirmación rotunda ni gratuita. Es un hecho. Sería ingenuo no admitirlo.

Todo es susceptible de ser un producto para un público ávido de novedades o, más bien, ávido de las cosas de siempre bajo epígrafes reinventados porque, a estas alturas de la historia, apenas hay nuevos argumentos que contar, aunque exista parte de la crítica que parezca aceptar como arte solo aquello transgresor y novedoso, ya sea artísticamente exiguo o no, al margen de su calidad, y sí seleccionándolo bajo el criterio de lo rompedor.

Las grandes corrientes se esfuerzan en etiquetar como arte aquello que, hasta pasadas varias décadas como mínimo, se desconoce si llegará a serlo o no. Porque el arte resiste el paso del tiempo. No debería haber discusión posible para ese pequeño detalle, aunque la sociedad del ya y el ahora necesita la etiqueta al instante y no puede esperar al transcurrir de los años. Así pues, el artículo artístico o artesano, tenga el carácter que tenga, se ve sometido a unas reglas de mercado donde el entorno se esfuerza por hacer creer a los clientes que es único y que esa unicidad se contagiará a su poseedor como por arte de magia.

¡Vaya cuento peregrino!

«Tenga usted este cuadro y será un vanguardista de las artes plásticas».

«Compre este automóvil y tendrá de inmediato una rubia espectacular sentada en el asiento del copiloto».

«Lea usted este libro y será considerado culto e inteligente aunque no haya pasado del índice».

«Asista a esta ópera y será bendecido por una sensibilidad única de la que muchos carecen».

Poco importa luego que el cuadro quede horroroso en el salón al lado de la televisión de plasma, que el vehículo en cuestión solo ensalce más las carencias (barriga cervecera, calvicie incipiente y crisis de los cuarenta no superada), que se termine colocando ese libro en un estante visible del salón o que al salir de la ópera se maldiga que canten en italiano.

Tal vez resulte risible este ejemplo, quizás incluso un poco cruel, pero todos conocemos personas así en muchos entornos, en muchas clases y en muchos centros de trabajo. Entre ellos, podremos encontrar artistas, críticos, fontaneros, albañiles, administrativos, profesores universitarios, pedagogos, médicos, ingenieros... Y es que cabe la posibilidad de que se limiten a consumir los productos que la sociedad pone más a su alcance con un bombardeo constante de publicidad en el que se crea una necesidad donde no la hay, sin que lleguen siquiera a cuestionarse sus propios gustos. Esto los llevará a despreciar al resto de los mortales, por sentirse superiores, y los convertirá en *fashion victims* culturales.

Desde luego, este tipo de personas no tendrá que hacer kilómetros para localizar determinado disco, ni tendrá que recorrer siete librerías antes de dar con la obra de fantasía de un escritor en ciernes, ni tendrá que pelearse para comprar en la red de redes cosas que, de otro modo, sería imposible conseguir en su país. Sin embargo, cuando esas mismas personas desean colocar cualquier tipo de producto lo disfrazan con el traje de ese, tan bien mirado, arte. Aunque, hipócritamente, lo consideren menor. Lo que provoca que el concepto esté tan manido y desvencijado como cualquier otro artículo de nuestra sociedad de consumo.

Por otro lado, se ha mantenido una idea decimonónica, sobre los artistas y sus creaciones, bastante peregrina por lo demás, que no contribuye a potenciar el respeto y la normalización de una actividad creativa o creadora, una tarea ardua, difícil, placentera y solitaria a la vez, que sale de dentro para buscar comunicarse con un público desconocido.

Hay amplios sectores que intentan mantener la idea de que los grandes compositores, por ejemplo, eran una especie de iluminados que cultivaban una música que, en la actualidad, se define como clásica y se considera sin parangón. Óperas, sinfonías y oberturas suelen entusiasmar sin distinción, únicamente por responder a esos epítetos. Todas les gustan. Todas les entusiasman. No, no hay exclusiones. Todas son maravillosas. O eso dicen. Y, sin embargo, la mayoría de ellas eran cultura popular, obras por encargo o creadas para encandilar a un público que permitiera vivir a sus creadores cómodamente.

La idea peregrina de algunos individuos de sentarse ante un piano o ante un folio en blanco y proponerse hacer una obra de arte no es más que eso: una idea peregrina. Y esa idea peregrina suele hacer daño a los creadores, porque los sitúan en unos epígrafes ficticios. Todo acto de creación es simplemente un acto de creación y eso es lo que le da valor y lo dignifica. No hace falta más. Hay veces que se logran obras de arte y hay otras que se crean obras artesanas. Estas últimas no han de ser despreciadas categóricamente por ello. Tener que pertenecer a una catalogación momentánea y efímera de lo artístico y cultural por determinados grupos de poder resulta frustrante, porque en ese camino, casi con seguridad, se perderán auténticos clásicos que, en cien años, seguirán siendo frescos, sublimes e inigualables. Porque el arte aguanta con dignidad y holgura el paso del tiempo.

Los fotógrafos diseñan las composiciones en su cabeza antes de disparar y lograr esa imagen artística que estaban buscando. Los compositores emborronan cuartillas y cuartillas de partituras intentando cuadrar compases, bemoles y sostenidos para dar vida a una estructura que asoma a su cabeza y se resiste a salir. Los escritores corrigen y corrigen y vuelven a corregir un párrafo que jamás les parecerá perfecto. Sí, hace falta inspiración, pero además hace falta trabajo, trabajo y más trabajo. A unos les importará muchísimo una gratificación económica, a otros les importará menos —sobre todo si sus ingresos vienen de otros derroteros—, pero a todos les preocupará el tropezarse con su público y llegar a transmitir lo que ha rondado su cabeza hasta entonces durante semanas, meses o quizás años. Y ahí entra la sociedad de la que formamos parte, que infravalora, cuando no desprecia, la narrativa fantástica.

Los trovadores iban de castillo en castillo, los compositores a los grandes salones de las suntuosas cortes europeas y los artistas de ahora... bueno, están las multinacionales y los programas cazatalentos. Lo que es indiscutible es que en la sociedad moderna lo que no está en el mercado, no está. Es así de simple.

Vivimos en un mundo al que satisface encasillar a sus componentes, etiquetar sus objetos y cuantificar sus creaciones. Es humano. Pero la creación, una vez realizada, en vez de ser algo abierto y listo para ser disfrutado, se convierte en un objeto etiquetado para un uso y consumo preestablecido y políticamente correcto. No voy a referirme a los medios, ni a los distribuidores, ni a la industria, porque lo que no podemos olvidar nunca es el público. A veces, el público, como sociedad de masas, tiene su propia idea, su propio criterio y se deja conducir por estereotipos. ¿Qué extraña barrera acarreamos en nuestras mentes, después de años y años de evolución cultural, para que la mera idea de una historia fantaseada o fantasiosa o fantástica provoque que muchos adultos se sientan en situación de inferioridad, como si los convirtiera en seres infantiles, poco inteligentes o políticamente incorrectos? Debería ser al revés.

Hay que poseer madurez para reconocer y asimilar todo tipo de fantasía, utilizar nuestra imaginación y no dudar en absoluto de nuestras capacidades por alternar el periódico con dragones, nereidas o pegasos. Hay que ser adulto para dejar vivir al niño que todos llevamos dentro. La imaginación ha de volar y no estar enjaulada, y las metáforas y las lecciones que podemos aprender de mundos cuyas reglas no tienen nada que ver con las nuestras son infinitas. A veces hay que adoptar cierta distancia para respirar aire fresco.

En esta vida hay tiempo para todo. Para sesudos ensayos, para ensayos frívolos, para novelas de aventuras, para interesantes biografías, para estudios históricos, para manuales fotográficos, para análisis científicos, para premios literarios, para poesía, para los cómics, para la ciencia ficción y para la fantasía. Sin olvidar que no deben despreciarse unos géneros que resultan una fuente valiosísima para animar a los lectores, incentivar la creatividad y utilizar en la enseñanza.

No nos cerremos las puertas, no echemos el postigo a las ventanas, no pongamos trabas a la imaginación, tan fuerte, tan necesaria y tan inevitable. Fantasear tiene muy mala fama, pero el problema no son las fantasías, el problema es vivir una fantasía, crearse y creerse mentiras y no luchar por la realidad, por un mundo mejor en el que todos existimos realmente. Amistad, lealtad y honestidad suelen ser tres virtudes básicas de este denostado género. Y esa no es mala imagen.

Bibliografía

ADSUAR FERNÁNDEZ, María Dolores. «El demonio, el mundo y la carne. Un tríptico francés de fantasía». *Cartaphilus. Revista de Investigación y Crítica Estética*, 2007; 1:3-8.

ÁLAMO FELICES, Francisco. «La censura». En: *La novela social española. Conformación ideológica, teoría y crítica*. (pp. 79-107) Almería: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Almería; 1996.

ALARCÓN, Pedro Antonio de. «Diario de un madrileño. XI. Edgar Poe». *La Época* (Madrid, 1849) 1-09-1858, n.º 2884, pág. 4. (Edición digitalizada del diario en la Biblioteca Nacional de España.)

—, *Juicios literarios y artísticos*. Madrid: Imprenta de A. Pérez Dubrull; 1883.

ALBERO POVEDA, Jauma. *The imagery in J.R.R. Tolkien's fantasy of Middle-Earth*. Alicante: Universidad de Alicante. Departamento de Filología Inglesa; 2004.

ALBEROLA, Eva Lara. «La hechicera en la literatura española del siglo XVI». *Lemir. Revista de Literatura Española Medieval y del Renacimiento,* 2010; 14:35-52.

ALCALDE-DIOSDADO GÓMEZ, Alfonso. *El tópico del hombre en la luna en las literaturas cultas y populares.* Granada: Universidad de Granada. Departamento de Filología Griega; 2009.

AL-HADI, Haifaa. *Sleeping beauties or laughing Medusas: myth and fairy tale in the work of Angela Carter, A.S. Byatt and Marina Warner.* Newcastle (UK): Newcastle University; 2011.

ALVAR, Carlos. *El rey Arturo y su mundo: diccionario de mitología artúrica.* Madrid: Alianza; 1991.

ALVAR, Carlos; LUCÍA MEGÍAS, José Manuel. *Diccionario filológico de literatura medieval española.* (pp. 754-763) Madrid: Castalia; 2002.

ÁLVAREZ, José Miguel; ESTEFANÍA, Óscar; GÓMEZ, Juan Carlos; GUIRAL, Antoni; HERNÁNDEZ, Jorge; MARTÍNEZ, Pau; MECA, Ana María; PARDO, Tomás; CELIS, Joaquín. *Mundos de fantasía: de Ulises a El señor de los anillos, un recorrido por la historia de la fantasía.* Madrid: Ediciones Martínez Roca; 2004.

AMORES GARCÍA, Montserrat. *Catálogo de cuentos folclóricos reelaborados por escritores del siglo XIX*. Madrid: Consejo Superior de Investigaciones Científicas, Departamento de Antropología de España y América; 1997.

—, «Cuentos de vieja: Juan de Ariza. La primera colección de cuentos folclóricos españoles». *Scriptura*, 2001; 16:25-46.

ANDRENIO. «Variaciones acerca del plagio». *Nuevo Mundo* (Madrid) 27-02-1920, pág. 24. (Edición digitalizada en la Biblioteca Nacional de España.)

ANDRÉS, Gabriel. *La batalla del libro en el primer franquismo.* Madrid: Huerga y Fierro; 2012.

ARTAL, Susana. «De Gauvain a Sir Gawain. Más notas sobre *Sir Gawain y el Caballero Verde*». IV Congreso Internacional de Letras, Universidad de Buenos Aires, 2013.

AYALA, María de los Ángeles. *La defensa de lo romántico en la revista literaria «El Artista».* Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes; 2012.

—, *Luis Coloma y el relato fantástico.* Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes; 2009.

AYDELOTTE, Laura. «A Local Habitation and a Name: The Origins of Shakespeare's Oberon». Holland, Peter (ed.), *Shakespeare survey (vol. 65): A Midsummer Night's Dream.* Cambridge (UK): Cambridge University Press; 2012.

BÁEZ, Fernando. *Nueva historia universal de la destrucción de libros: de las tablillas sumerias a la era digital.* Madrid: Destino; 2011.

BALLESTER ROCA, Josep; IBARRA RIUS, Noelia. «La enseñanza de la literatura y el pluralismo metodológico». *Ocnos. Revista de Estudios sobre Lectura,* 2009; 5.

BAQUERO ESCUDERO, Ana Luisa. *El cuento popular en el siglo XIX (cuatro narradores andaluces: Fernán Caballero, Luis Coloma, Narciso Campillo y Juan Valera).* (dir.) Mariano Baquero Goyanes. Tesis Lic. Universidad de Murcia; 1982.

BAQUERO GOYANES, Mariano. *El cuento español: del Romanticismo al Realismo.* Madrid: Consejo Superior de Investigaciones Científicas; 1992.

—, *Realismo y utopía en la literatura española.* Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes; 2005. (Edición digital a partir de *Studi ispanici,* 1962; I:7-28.)

BARNOLA, Jorge de. «La crítica en la literatura infantil y juvenil». *Factor Crítico. Revista de Cultura,* 2012.

BENI, Mateo de. «Para una historia de la palabra "fantástico" en España». *Iberoamerica Global,* 2010; 3(2):46-67.

BERRY, David. «The Treatment of Mythology in Children's Fantasy». *The Looking Glass: new perspectives on children's literature, 2005.*

BLANCO CORUJO, Oliva. «Nunca te fíes del tío Perrault». *Arenal: Revista de historia de mujeres,* 2014; 21(2):257-269.

BLÁZQUEZ, José María. *Cólquida e Iberia. La saga de los argonautas y otras leyendas de la península ibérica.* Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes; 2005.

BONACHERA GARCÍA, Ana Isabel. «La caracterización del personaje vampírico desde Bram Stoker hasta la actualidad». *Philologica Urcitana. Revista semestral de Iniciación a la Investigación en Filología* (Departamento de Filología, Universidad de Almería), 2003; 8:1-51.

BONET SAFONT, Juan Marcos. «Science in Verne and Poe: the Pym case». *Mètode Science Studies Journal: Annual Review, 2016; 6:6-12.*

BOTERO GARCÍA, Mario Martín. «De Montalvo a Herberay des Essarts: el Amadís de Gaula en Francia, entre traducción y adaptación». *Literatura: teoría, historia, crítica*, 2010; 12.

—, «Los orígenes del grial en la literatura medieval: de Chrétien de Troyes a Robert de Boron». *Perífrases*, 2010; 1(2):7-21.

BOTREL, Jean François. *Libros y lectores en la España del siglo XX.* Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes; 2010.

BRAVO GARCÍA, Antonio. «El estilo de la descripción de las batallas en el Brut de Layamon y en la épica anglosajona de los siglos X-XI». *Atlantis: Revista de la Asociación Española de Estudios Anglonorteamericanos*, 1995; 17(1-2):5-26.

BRAVO LÓPEZ, Fernando. «Breve nota biográfica sobre Julián Iñíguez de Medrano, autor de *La silva curiosa*». *Lemir, 2016; 20.*

BROOME, Frederick Hal. «The Science Fantasy of George MacDonald». *Edinburgh Research Archive*, 1985.

BROWN, Reginald. «Una relación literaria y cordial: Benito Pérez Galdós y Ventura Ruiz de Aguilera». Actas del V Congreso Internacional de Hispanistas, 1977.

CABRERA, Rosa María. «Símbolos y claves en los cuentos de Alfonso Hernández Catá». Actas del IX Congreso de la Asociación Internacional de Hispanistas, 1986.

CACHO BLECUA, Juan Manuel. *Los cuatro libros de Amadís de Gaula y Las sergas de Esplandián: los textos de Garci Rodríguez de Montalvo.* Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes; 2010.

—, *Amadís: heroísmo mítico cortesano*. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes; 2010. (Edición digital basada en la de Madrid: Cupsa; 1979.)

CALVO CARILLA, José Luis. *El sueño sostenible. Estudios sobre la utopía literaria en España*. Madrid: Marcial Pons; 2008.

CAMUS CAMUS, Carmen. «El pseudónimo y la censura en la narrativa del Oeste». *Represura. Revista de Historia Contemporánea española en torno a la represión y la censura aplicadas al libro,* 2007; 4.

CARO RODRÍGUEZ, Inmaculada. «Los hombres peces en la Edad Media y Contemporánea». Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes; 2007. (Edición digital a partir de *1616: Anuario de la Sociedad Española de Literatura General y Comparada,* 2006; XII:219-226.)

CARTER, Lin. *El origen de El señor de los anillos*. (trad.) María Antonia Menini. Barcelona: Ediciones B; 2002.

CASAS, Ana. *El cuento modernista español y lo fantástico.* Madrid: Asociación Cultural Xatafi; 2009.

CASAS DELGADO, María Inmaculada. *El éxito de lo marginal: historia de la prensa popular en España* (*1750-1850).* Sevilla: Universidad de Sevilla, Departamento de Periodismo; 2011.

CASCAJOSA VIRINO, Concepción Carmen. «La experiencia escolar en *Buffy Cazavampiros*». *Comunicar. Revista científica iberoamericana de comunicación y educación,* 2006; 27:193-198.

CASTELLANO MARCHENA, Esther G.; Díaz Almeida, Francisco Luciano. «Literatura fantástica española en el siglo XIX: reflexiones sobre algunos cuentos». *Boletín Millares Carlo,* 2003; 22:237-245.

CASTILLO, Francisco Javier. «Nota a los relatos de Poe: las piezas góticas». *Revista de filología de la Universidad de La Laguna,* 2010; 28:11-30.

CHABRÁN, Rafael. «Unamuno y H. G. Wells: pensamiento y literatura». *Cuadernos de la Cátedra Miguel de Unamuno,* 2009; 43(1).

COLEMAN, Stephen. «The Economics of Utopia: Morris and Bellamy contrasted». *Journal of William Morris Studies,* 1989; VIII(2):2-6.

COLTON, Arthur W. «Social Satire. The Sacred Giraffe, by Salvador de Madariaga». *The Saturday Review*, 30 de octubre de 1926, pág. 252.

COOGAN, Peter M. «Wold-Newtonry: Theory and Methodology for the Literary Archeology of the Wold Newton Universe». Win Scott Eckert (ed.) *Myths for the Modern Age: Philip José Farmer's Wold Newton Universe.* Austin, TX: MonkeyBrain Books; 2005.

COOK, Karen Severud. «Daniel Defoe's 1705 Fantasy about Chinese Mapmakers on the Moon». Actes de congrès Mapping the 21st century: the 20th International Cartographic Conference, ICC 2001 (vol. 1).

CORREA Román, Marta. *Inventos y artilugios de ciencia ficción en la literatura de la Edad de Plata: de la fe en el progreso al desencanto.* (TFM del Máster Universitario en Literatura Española) Madrid: Universidad Complutense; 2015.

CRO, Stelio. «El mito de la ciudad ideal en España: Sinapia». Actas del VI Congreso Internacional de Hispanistas, 1980.

—, *Sinapia, el Viejo Testamento y la teocracia cristiana*. Actas del XII Congreso de la Asociación Internacional de Hispanistas, 1995.

CROWLEY, Dale A. «The Arcane and the Rational: Lovecraft's Development of a Unique Mythos». *Discussions*, 2015; 11.

CZERNEDA, Julie E. *Science Fiction and Fantasy: Explore the Genrethat Expands the Mind.* Southern Ontario Library Service; 2006.

DEFALCO, Tom. *La enciclopedia Marvel*. Madrid: Pearson Educación; 2007.

DÍAZ, José Simón. *El Artista (Madrid 1835-1836).* Madrid: Instituto Nicolás Antonio del Consejo Superior de Investigaciones Científicas; 1946.

DÍEZ DE REVENGA, Francisco Javier. *Espíritu y técnica de la* «República *literaria» de Saavedra Fajardo.* Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes; 2009.

DOMÍNGUEZ CASAS, Rafael. «Tradición clásica del ciclo bretón en las novelas de caballería». *De arte. Revista de Historia del Arte,* 2006; 5:43-61.

ENRÍQUEZ, Mariana. *Mitología celta.* Buenos Aires: Gradifco; 2004.

ESCOSURA, Patricio de la. *Manual de mitología: compendio de la historia de los dioses, héroes y más notables acontecimientos de los tiempos*

fabulosos de Grecia y Roma. Madrid: Establecimiento tipográfico de D. F. de P. Mellado; 1845.

ESTABLIER Pérez, Helena. «La traducción de las escritoras inglesas y la novela española del primer tercio del siglo XIX: lo histórico, lo sentimental y lo gótico». *Revista de literatura*, 2010; 72(143):95-118.

—, «Novela anticlerical y traducción en el trienio liberal. Diderot, Lewis y Radcliffe en España». *Dicenda. Cuadernos de filología hispánica*, 2012; 30:67-92.

EZPELETA AGUILAR, Fermín. «Barba Azul: de Perrault a Wenceslao Fernández Flórez». *Tejuelo. Didáctica de la Lengua y la Literatura. Educación*, 2012; 13:9-23.

FERNÁNDEZ DE CÓRDOBA Y CALLEJA, Enrique. *Saturnino Calleja y su editorial: los cuentos de Calleja y mucho más*. Madrid: Ediciones de la Torre; 2006.

FERNÁNDEZ RODRÍGUEZ, Manuel. «La literatura viuda. "El caballero de las botas azules" como parodia de las letras decimonónicas». *Moenia*, 2002; 8:43-63.

GALÁN REDONDO, Paloma. *Los orígenes merlinescos de Gandalf*. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes; 2007. (Edición digital a partir de *1616: Anuario de la Sociedad Española de Literatura General y Comparada*, 2006; vol. XII.)

GALVÁN, Fernando. *Conocer a Charles Dickens*. Madrid: Ediciones del Laberinto; 2010.

GARCÍA BASCUÑANA, Juan F. *«Las aventuras de Telémaco, hijo de Ulyses», de Fénelon, en la traducción de Fernando Nicolás de Rebolleda (1803)*. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes; 2008.

GARCÍA GUAL, Carlos. «La idea de la novela entre los griegos y romanos». *Estudios clásicos,* 1975; 19(74-76):111-144.

GARCÍA IBORRA, Juan. *La representación cultural del sur en la novela gótica inglesa (1764-1820): otredad política y religiosa*. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona; 2007.

GARCÍA JURADO, Francisco. «La carta de Plinio el Joven sobre los fantasmas (Plin 7, 27, 5-11) releída como relato gótico». *Exemplaria. Revista*

internacional de literatura comparada (Universidad de Huelva), 2002.

—, «Literatura antigua y modernos relatos de terror: la función compleja de las citas grecolatinas». *Nova Tellvs,* 2008; 26(1).

—, «Los cuentos de fantasmas: entre la literatura antigua y el relato gótico». *Culturas populares,* 2006; 2.

GARCÍA, Miguel. «Eugenia en su contexto: utopía y proyecto alterno de nación». *Alambique. Revista académica de ciencia ficción y fantasia / Jornal acadêmico de ficção científica e fantasía,* 2017; 4(1).

GARCÍA SURRALLES, Carmen. «Los cuentos de Mme. Leprince de Beaumont». *Tavira,* 1992; 9:7-16.

GARRALÓN, Ana. *Historia portátil de la literatura infantil.* Madrid: Anaya; 2001.

GAYANGOS, Pascual de. *Libros de caballerías.* Madrid: Rivadeneyra; 1857.

GINTING, Mecu. «Children's multiple world fantasy fiction and the journey home structure in the light of the escapism debate». *Utrecht University Repository,* 2013.

GIRÁLDEZ, Arturo. *La difícil modernidad de Gonzalo Torrente Ballester*. Semiótica y modernidad. Actas del V Congreso Internacional de la Asociación Española de Semiótica (A Coruña, 1992). José M. Paz Gago, José Ángel Fernández Roca, Carlos J. Gómez Blanco (eds.). A Coruña: Universidades Servizo de publicacións; 1994 (vol. 2, págs. 169-181).

GLENDINNING, Nigel. *Lo gótico, lo funeral y lo macabro en la cultura española y europea del siglo XVIII.* Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes; 2006. (Edición digital a partir de *Anales de Literatura Española,* 1994; 10:101-115.)

GÓMEZ ROMERO, Luis. *Fantasía, distopía y justicia. La saga de Harry Potter como instrumento para la enseñanza de los derechos humanos.* Madrid: Instituto de la Juventud; 2010.

GONZÁLEZ ALCÁZAR, Claudio Felipe. «El elixir larga vida, de Honoré de Balzac, otra vuelta de tuerca al mito de don Juan». *Revista Cálamo FASPE,* 2011; 58:81-90.

GONZÁLEZ RUIZ, David. *Breve historia de las leyendas medievales.* Madrid: Nowtilus; 2010.

GOÑI GAZTAMBIDE, José. «La imagen de Lutero en España: su difusión histórica». *Scripta theologica. Revista de la Facultad de Teología de la Universidad de Navarra*, 1983; 15(2):469-528.

GUADAMILLAS GÓMEZ, María Victoria. «*El león, la bruja y el armario:* recreaciones y fantasía en la narración infantil de C. S. Lewis». *Elos. Revista de literatura infantil e xuvenil,* 2015; 2:217-232.

GUERBER, Hélène Adeline. *Myths of the Norsemen from the Eddas and Sagas. Londres: George G. Harrap & Company; 1909.*

GUSHURST-MOORE, Alexandra. «*The Hope That Saves»: Catholicism and Eucatastrophe in J.R.R. Tolkien's The Lord of the Rings.* The University of Edinburgh: examination paper, MA (Hons) English Literature & History of Art; (s. f.).

GUTIÉRREZ BAUTISTA, Omar David. «Palabra creadora y visión poética del mundo. Los comienzos de la fantasía épica en C. S. Lewis». *Ocnos. Revista de estudios sobre lectura*, 2011; 7.

GUTIÉRREZ GÓMEZ, Santiago. *Merlín e a súa historia.* Vigo: Xerais; 1997.

HARJU, Maija-Liisa. «Anthropomorphism and the necessity of animal fantasy». Deszcz-Tryhubczak, Justyna; Oziewicz, Marek (eds.), *Towards or Back to Human Values? Spiritual and Moral Dimensions of Contemporary Fantasy.* Newcastle (UK): Cambridge Scholars Press; 2006 (pp. 173-184).

HERRERA GUILLÉN, Rafael. *Breve historia de la utopía.* Madrid: Nowtilus; 2013.

HIBBERT, Christopher. *Breve historia del rey Arturo.* Madrid: Nowtilus; 2009.

HIDALGO DE LA VEGA, María José. «Larvas, lemures, manes en la demonología de Apuleyo y las creencias populares de los romanos». *Arys. Antigüedad: religiones y sociedades,* 2009-2010; 8:165-186.

HIGGINS, David. «New Wave Science Fiction». *A Virtual Introduction to Science Fiction.* Lars Schmeink (ed.), web http://virtual-sf.com; 2013.

HOPENHAYN, Martín. «Utopías del Renacimiento: Moro, Campanella y Bacon». *Estudios Públicos,* 1990; 39:301-334.

HUGUET, Montserrat. *Memoria del primer franquismo. Mujeres, niños y cuentos de infancia*. Madrid: Universidad Carlos III; 2013.

JAUREGUÍZAR, Agustín. «Narraciones españolas del fin del mundo. III. Los cuentos». *Arbor. Ciencia, Pensamiento y Cultura*, 2011.

JONES, Stephanie. *Exploring Gothic Fiction: A Corpus Based Analysis.* University of Edinburgh; 2010.

LÁZARO, Luis Alberto. «La narrativa inglesa de terror y el terror de la censura española». Eduardo Ruiz Bautista (coord.), *Tiempo de censura: la represión editorial durante el franquismo* (pp. 197-232). Gijón: Ediciones Trea; 2008.

LE GOFF, Jacques. *Héroes, maravillas y leyendas de la Edad Media.* Madrid: Paidós; 2012.

LOKKE, Kari E. «*Blue Beard and The Bloody Chamber: The* Grotesque of Self-Parody and Self-Assertion». *Frontiers: A Journal of Women Studies,* 1988; 10(1):7-1. (Edición digitalizada por University of Nebraska, 2012.)

KOYAMA-RICHARD, Brigitte. *Mil años de manga.* Barcelona: Electa; 2008.

LUCÍA MEGÍAS, José Manuel. *Antología de libros de caballerías castellanos.* Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos; 2001.

MANGUEL, Alberto; Guadalupi, Gianni. *Guía de lugares imaginarios.* Madrid: Alianza Editorial; 1994.

MARCUELLO BENEDICTO, Juan Ignacio. «La libertad de imprenta y su marco legal en la España liberal». *AYER*, 1999; 34.

MARRAST, Robert. *El fracaso de la revista «El Artista».* Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes; 2012.

—, *La revista* «El *Artista»: defensa e ilustración del romanticismo tradicional.* Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes; 2012.

MARTÍN RODRÍGUEZ, Mariano. «La ciudad libertaria del futuro en la distopía *El amor dentro de 200 años* de Alfonso Martínez Rizo». *Ángulo Recto. Revista de estudios sobre la ciudad como espacio plural,* 2011.

—, «Los novecentistas en Londres y la aclimatación del *scientific romance* en España». *Revista de Filología Románica, 2011; Anejo VII:211-239.*

—, «Science Fiction as Mainstream Literature: The Spanish Scientific Romance and Its Reception Before the 1936 Spanish Civil War». *Foundation,* 2010; 39(110):38-59.

MARTÍN ROMERO, José Julio. «La temática pastoril en los libros de caballerías de la época de Felipe II». *Nueva Revista de Filología Hispánica,* 2009; LVII:563-605.

MARTÍNEZ DE BUJANDA, Jesús. «El primer *Índice de Libros Prohibidos*». *Scripta Theologica,* 1984; 16(1-2):443-450.

MARTÍNEZ DE LA HIDALGA, Fernando *et al. La novela popular en España* (vols. 1 y 2). Madrid: Robel; 2000-2001.

MARTINO, Adriana B. «Luciano de Samósata y Francisco de Quevedo». Ponencia presentada en las XIII Jornadas de Estudios Clásicos de Grecia y Roma en España. Buenos Aires: Instituto de Estudios Grecolatinos, Facultad de Filosofía y Letras, Universidad católica Argentina; 2005.

MASSIE, Keith; Perry, Stephen D. «Hugo Gernsback and Radio Magazines: An Influential Intersection in Broadcast History». *Journal of Radio Studies,* 2002; 9(2).

MATEO DEL PINO, Ángeles. «Atracción fatal. Una iconografía literaria de la vampira». En: *Metáforas de perversidad. Percepción y representación de lo femenino en el ámbito literario y artístico.* Las Palmas de Gran Canaria: Facultad de Filología Universidad de las Palmas de Gran Canaria; 2004.

MATZKE, John E. «The Legend of Saint George; Its Development into a *Roman d'Aventure*». *PMLA,* 1904; 19(3):449-478.

MENDOZA FILLOLA, Antonio. *La renovación del canon escolar: la integración de la literatura infantil y juvenil en la formación literaria.* Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes; 2008.

MEUCHEL, Aimee. *Traits and Stereotypes of Male Protagonists in High Fantasy Novels as Compared By Gender of the Author: A Content Analysis.* University of North Carolina; 1999.

McCullough, Joseph A. «The Demarcation of Sword and Sorcery». Web: Black Gate: Adventures in Fantasy Literature, (s.f.).

Millidge, Gary Spencer. *Alan Moore: Storyteller*. Barcelona: Planeta DeAgostini; 2012.

Moll, Jaime. *Problemas bibliográficos del libro del Siglo de Oro.* Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes; 2009.

Nicolás Ferrer, Dolores Alicia. *La mujer en la narrativa utópica inglesa, 1870-1890: E. G. Bulwer-Lytton, Samuel Butler, W. H. Hudson, Richard Jefferies y William Morris.* Jaén: Universidad de Jaén, Departamento de Filología; 2006.

Oliphant, Margaret. *For Love and Life*. Leipzig: Hurst and Blackett; 1874.

Olivera, Daniel M. «El arte élfico de la lingüística: Tolkien y su relación con el lenguaje y las lenguas artificiales». *Estel. Revista Oficial de la Sociedad Tolkien Española*, 2015; 84.

Orgaz, Juan Manuel. «El final de los celtas. La esencia céltica: un mito literario más». *Lucentum*, 2010; XXIX:187-198.

Ortiz-Hernán Pupareli, Elami. «La escritura femenina española del siglo xvi y los paradigmas usados por Beatriz Bernal en Cristalián de España». *Tirant*, 2009; 12.

—, «Los mil rostros del amor en Cristalián de España frente a otros libros de caballerías hispánicos». *Destiempos*, 2010; 23.

Otis, Laura. «Ramon y Cajal, a pioneer in science fiction». *International microbiology: official journal of the Spanish Society for Microbiology*, 2001; 4(3):175-178.

Parrinder, Patrick; Partington, John S. *The Reception on H.G. Wells in Europe. London-New York: Bloomsbury Academic; 2013.*

Pearce, Joseph (ed.). *J.R.R. Tolkien. Señor de la Tierra Media.* Barcelona: Planeta De Agostini; 2002.

Peinado Rodríguez, Matilde. «“Las mujercitas” del franquismo: cómo enseñar y aprender un modelo de feminidad (1936-1960)». *Revista Estudos Feministas* (Brasil), 2016; 24(1):281-293.

PEÑAS RUIZ, Ana. «Blanco White, Shakespeare y las ideas literarias de los exiliados españoles en Londres». *Dieciocho,* 2011; 34(1).

PÉREZ DE LA DEHESA, Rafael. «La novela utópica en España». Actas del IV Congreso Internacional de Hispanistas, 1971.

PÉREZ GARCÍA, Jesús. «El Cantar de los Nibelungos. Historicidad y feudalismo en la épica alemana». *Edad Media. Revista de Historia,* 2000; 3:155-174.

PÉREZ PÉREZ, Concepción. «El Diablo enamorado o la imposible huida». *Thélème*. Revista complutense de estudios franceses, 1997; 12:175-183.

PHILLIPS, Terry. «Beyond imagination: Landscapes from the Western Front in four Irish Writers». *Journal of Franco-Irish Studies,* 2015; 4(1).

PLATA PARGA, Fernando. «Inquisición y censura en el siglo XVIII: el *Parnaso español* de Quevedo». *La Perinola. Revista de investigación quevediana,* 1997; 1:173-188.

PONT, Jaume. «Mundo fantástico y visión alegórica en la narrativa de Antonio Ros de Olano». Actas del X Congreso de la Asociación Internacional de Hispanistas, 1989.

—, *Narrativa fantástica en el siglo XIX*. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes; 2012. (Edición digital a partir de Lleida: Milenio; 1997.)

PONTE FAR, José A. *Galicia en la obra narrativa de Torrente Ballester.* A Coruña: Tambre; 1994.

PORCEL, Pedro. *Clásicos en Jauja: la historia del tebeo valenciano*. Alicante: Ediciones de Ponent; 2002.

—, *Superhombres ibéricos*. Alicante: Ediciones de Ponent; 2014.

—, *Tragados por el abismo: la historieta de aventuras en España*. Alicante: Ediciones de Ponent; 2010.

POZZI, Gabriela. *Fantasmas reales y misterios resueltos: convenciones narrativas en los «cuentos fantásticos» de «El Artista» (1835-1836).* Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes; 2012.

PRATT, Fletcher. «Science Fiction & Fantasy, 1949». *The Saturday Review,* 24 de diciembre de 1949. (Edición digitalizada por UNZ.org)

PUJALS, Esteban. «El *Paraíso perdido* de Milton en su tercer centenario». Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes; 2011. (Edición digital a partir de *Cuadernos Hispanoamericanos*, 1967; 216:481-506.

PURSER, William Edward. *Palmerin of England: some remarks on this romance and on the controversy concerning its authorship*. London: David Nutt; Dublin: Browne and Nolan; 1904.

QUESADA DE LA CÁMARA, Daniel. *Generación Dragon Ball*. Palma de Mallorca: Dolmen; 2008.

QUINTANA, Benito. «La poesía de los *Desengaños amorosos* de María de Zayas y su función unificadora en el marco narrativo». *Etiópicas*, 2011; 7.

QUIROGA, Gaspar de. *Index et catalogus Librorum prohibitorum, mandato Illustriss. ac Reuere[n] diss. D.D. Gasparis a Quiroga... denuò editus, cum consilio Supremi Senatus Sanctae Generalis Inquisitionis. Madriti, Apud Alphonsum Gomezium..., 1583*. Reproducción digital del original conservado en la Biblioteca de la Universidad de Sevilla.

RAMÓN DÍAS, María del Carmen. «Las hadas modernas en el cuento clásico francés escrito por mujeres: ¿personaje o autor?». *Thélème. Revista Complutense de Estudios Franceses, 2001; 16:95-107*.

REAL HURTADO, Felipe. *Self, Identity and Place in Heroic Fantasy: The Importance of Urban Environment in Moorcock's Elric Saga*. LET1760-3 Seminar paper, 5 de julio de 2010. (Digitalizado en www.academia.edu)

REID, Robin Anne. *Women in Science Fiction and Fantasy*. Westport, CT: Greenwood Press; 2009.

REY GONZÁLEZ, Antonio M. «Clásicos de la psiquiatría española del siglo XIX: Juan Giné y Partagás». *Revista de la Asociación Española de Neuropsiquiatría*, 1982; 2(4).

REYES GÓMEZ, Fermín de los. *El libro en España y América: legislación y censura (siglos XV-XVIII)*. Madrid: Arco Libros; 2000.

RIQUER, Martín. *Los cantares de gesta franceses*. (Trad.: María Reina Bastardas) Madrid: Gredos; 2009.

—, *Caballeros andantes españoles*. Madrid: Gredos, 2008.

ROAS, David. «Entre cuadros, espejos y sueños misteriosos. La obra fantástica de Pedro Escamilla». *Scriptura,* 2001; 16:103-118.

—, *La crítica y el relato fantástico en la primera mitad del siglo* XIX. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes; 2012.

—, *La recepción de la literatura fantástica en la España del siglo* XIX. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona. Departament de Filologia Espanyola; 2010.

RODRÍGUEZ DE EPRA, Rafael. «Reglas, mandatos y advertencias generales contenidas en el *Índice de libros prohibidos y mandados expurgar formado por mandato del Inquisidor General Don Agustín Rubín de Ceballos y Señores del Supremo y Real Consejo de la Santa General Inquisición, para todos los Reynos y Señoríos del Católico Rey de las Españas, el Señor Don Carlos IV*». *Revista de la Inquisición,* 1999; 8:215-218.

RODRÍGUEZ GUTIÉRREZ, Borja. *El cuento romántico español. Estudio y antología.* Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes; 2009. (Edición digital a partir de Santander: Sociedad Menéndez Pelayo; 2008.)

—, «El cuento romántico en tres revistas de la década de 1840: *El Laberinto* (1843-1845), *Revista Literaria de El Español* (1845-1846) y *El Siglo Pintoresco* (1845-1848)». Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes; 2008. (Edición digital a partir de *Philologia Hispalensis,* 2002; 15:separata.

—, «*Los cuentos de El Artista* (1835-1836)». Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes; 2008. (Edición digital a partir de *Hispanic Journal,* 2005; XXVI(1-2):65-79.)

ROIG, Carmen. «El viaje de Bougainville y los comentarios de Diderot». *Revista de Filología Francesa* (UCM), 1993; 3:183-199.

ROY, Namrata Dey. «The Christmas Books: a non-Dickensian Paradise of Fantasy, Magic and Supernatural». *Rupkatha Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities,* 2012; IV(1).

ROZAS, Juan Manuel. *Historia de la literatura española de la Edad Media y Siglo de Oro (2.ª parte: El Siglo de Oro. El teatro en tiempos de Lope de Vega).* Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia; 1977.

RUBÍN DE CEVALLOS, Agustín. Índice último de los libros prohibidos y *mandados expurgar: para todos los reynos y señoríos del católico Rey de las Españas, el señor Carlos IV. Contiene en resumen todos los libros puestos en el* Índice *Expurgatorio del año 1747, y en los Edictos posteriores, hasta fin de Diciembre de 1789.* Madrid: Imprenta de don Antonio de Sancha; 1790.

RUBIO GARCÍA, Luis. «Historia y poesía de Bernardo del Carpio». *Estudios Románicos*, 2000; 12:7-30.

RUIZ BAUTISTA, Eduardo. *Tiempo de censura. La represión editorial durante el franquismo.* Gijón: Trea; 2008.

SABIK, Kazimierz. *Mitología, alegorismo y magia en el teatro cortesano español del ocaso del Siglo de Oro (1670-1700).* Atti del XVIII Convegno [Associazione Ispanisti Italiani], 1998. Vol. 1, 1999 (Fine secolo e scrittura: dal medioevo ai giorni nostri), pp. 131-140.

SADOUL, Jacques. *Historia de la ciencia ficción moderna.* Barcelona: Plaza y Janés; 1975.

SÁENZ CARBONELL, José Francisco. «Entre la traducción y el plagio: el segundo *Lisuarte de Grecia y Don Flores de Grecia*». *Lemir,* 2011; 15:207-216.

SAGANOGO, Brahiman. «La imaginación en el proceso de creación artística». *Sincronía,* 2012; 1.

SÁNCHEZ, Máximo Brioso. «El motivo del viaje en "Las historias increíbles más allá de Tule" de Antonio Diógenes». *Fortunatae. Revista canaria de filología, cultura y humanidades clásicas*, 2002; 13:65-88.

SÁNCHEZ ESCALONILLA, Antonio. «Fantasía de aventuras: la exploración de universos fantásticos en literatura y cine». *Comunicación y sociedad - Communication & Society,* 2009; 22(2):109-137.

SÁNCHEZ, Guillem; Gallego, Eduardo. «¿Qué es la ciencia ficción?». VV. AA. *Sistema binario.* Libro Andrómeda n.º 7; 2003.

SÁNCHEZ MARTÍ, Jordi. «Anthony Munday's Palmerin D'Oliva and 'Ogyer the Dane in Faeria'». *Notes and Queries,* 2014; 61:217-218.

SÁNCHEZ MÉNDEZ, Manuel. «Inspiración y creatividad en la producción y educación artísticas». *Arte, individuo y sociedad*, 1996; 8:13-20.

SÁNCHEZ ORTIZ, César. «Cuentos en pie de guerra: caperucitas y patitos feos al servicio de los más diversos ideales. (Adaptaciones de cuentos tradicionales en la Guerra Civil Española)». *Revista do Centro de Estudios Portugueses*, 2006; 26:179-189.

SEAGO, Karen. «“New Wine in Old Bottles”?: Angela Carter’s Bloody Chamber of Revisioned Fairy Tales». *Métaphore*, 1999; 26:77-98.

SEGURA FERNÁNDEZ, Eduardo; Cano Gómez, Ángel Pablo; Martínez Díaz, Miguel Ángel. *El impacto social de El señor de los anillos a través de la construcción del héroe*. Murcia: Universidad Católica San Antonio de Murcia; 2004.

SIMIELE, Javier. «Lutero y la política». *Enfoques. Revista de la Universidad Adventista del Plata*, 2010; 1:71-90.

SMITH, Dinitia. «*The Times* Plans a Children’s Best-Seller List». *The New York Times*, 24 de junio de 2000.

SNYDER, Lucy A. «On Dark Fantasy». www.lucysnyder.com, 20 de febrero de 2006.

SOLÉ, Isabel. «El placer de leer». *Lectura y vida. Revista Latinoamericana de Lectura*, 1995; 3.

SORIANO DEL CASTILLO, Catherine. «“Durandarte y Belerma” en el manuscrito 11-2803 de la Biblioteca de Palacio». *Filología Románica* (UCM), 1990; 7.

SOTOMAYOR SÁEZ, María Victoria. «El humor en la literatura infantil del franquismo». *Anales de Literatura Española*, 2007; 19:237-251.

SPANG, Kurt. «Novela y metanovela: *Fragmentos de apocalipsis* de Gonzalo Torrente Ballester». Actas del X Congreso de la Asociación Internacional de Hispanistas, 1989.

STACKPOLE, Michael A. «The Pulling Report». *RPG Studies*, 1990.

STEWART, Matthew. *Devils in the Dungeons: on Dungeons & Dragons, Patricia Pulling, and Moral Panics surrounding fantasy gaming and occult activities.* Third year undergrad major research paper, MSVU (Halifax), s.f. (Digitalizado en www.academia.edu)

STURGIS, Amy H. «Early Utopias». *Prometheus*, 2009; 27(4).

SUNDMARK, Bjiörn. «Andrew Lang and the Colour Fairy Books». IRSCL Congress Expectations and Experiences: Children, Childhood and Children's Literature. Trinity College, Dublin, 2005.

SYLVEIRA, Carlos. *Los clásicos a su debido tiempo*. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes; 2009.

THOMAS, Henry. *Spanish and Portuguese romances of chivalry; the revival of the romance of chivalry in the Spanish Peninsula, and its extension and influence abroad.* Cambridge: Cambridge University Press; 1920.

TOBAR, María Luisa. *Lo maravilloso en Calderón: mitología, magia y hagiografía.* Centro Virtual Cervantes, AISO, Actas VII, 2005.

TORO SANTOS, Antonio Raúl de. «Literature and ideology: the penetration of Anglo-Irish literature in Spain». *Revista alicantina de estudios ingleses,* 1995; 8:229-237.

TRANCÓN LAGUNAS, María Montserrat. *La literatura fantástica en la prensa del Romanticismo.* Valencia: Institució Alfons El Magnànim; 2000.

TRUJILLO, José Ramón. «Literatura artúrica en la Península Ibérica: cuestiones traductológicas y lingüísticas». *Ehumanista,* 2014; 28:487-510.Urban Baños, Alba.

—, «El jardín de Falerina. Francisco de Rojas Zorrilla, Antonio Coello Ochoa y Pedro Calderón de la Barca». (Reseña) *Signa. Revista de la Asociación Española de Semiótica*, 2011; 20:637-639

UTRERA BONET, María del Carmen. «La pragmática del 1558 sobre impresión y circulación de libros en Castilla a través de los fondos de la Biblioteca de la Universidad de Sevilla». Funciones y prácticas de la escritura: I Congreso de Investigadores Noveles en Ciencias Documentales, 2013 (pp. 277-282).

VALENZUELA MAGAÑA, Juan Fernando. *La vida de Diego de Torres Villarroel y su tiempo.* Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes; 2006.

VALLEJO MÁRQUEZ, Yolanda. «Los territorios de la transgresión: naturalezas deformadas en los cuentos de Antonio Ros de Olano». *Cuadernos de Ilustración y Romanticismo,* 1997; 4-5.

VALLEJO PICADO, Alba. «Los mitos de Lovecraft». *Herejía y belleza. Revista de estudios culturales sobre el movimiento gótico,* 2013; 1.

VÁSQUEZ VARGAS, Magdalena. *La actual narrativa infantil y juvenil española*. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes; 2010.

VAUCHELLE-Haquet, Aline. «El filólogo Pedro Martínez López: un libelista liberal imaginativo». *Pasado y memoria*, 2006; 5:173-184.

VEGA RODRÍGUEZ, Pilar. «Sobre las fuentes del cuento fantástico de Espronceda: "La pata de palo"». *Decimonónica*, 2011; 8(2).

VELA CERVERA, David. *Salvador Bartolozzi (1881-1950): Ilustración gráfica. Escenografía. Narrativa y teatro para niños*. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes; 2004. (Edición digital a partir del texto original de la tesis doctoral.)

VERES, Luis. «La censura de libros en los siglos XV y XVI». *Espéculo. Revista de estudios literarios* (UCM), 2008-2009; 40.

VELDUQUE BALLARÍN, María Jesús. «El origen de la imprenta: la xilografía. La imprenta de Gutenberg». *Revista de Claseshistoria*, 2011; 9:7.

VICENS PUJOL, Carlota. «Recepción de la obra de Madame d'Aulnoy en España: traducciones y prólogos». *Cédille. Revista de Estudios Franceses*, 2014; 10.

VIÑUALES, Pedro Pablo. «"Mi entierro" de Clarín: un cuento raro». *Anales de Literatura Española* (Universidad de Alicante), 1992; 8:193-206.

VOLKONSKAYA, Maria A. «Translator and language change: on J.R.R. Tolkien's translation of Sir Gawain and the Green Knight». *Higher School of Economics Research Paper* n.º WP BRP 10/LS/2015 (14 de octubre de 2015).

WEINREICH, Frank. «Fantasy: Definition, History, Characteristics and Meaning». Lecture at the University of Aache, May 2011. (Digitalizado en www.academia.edu)

WINDLING, Terri. «Les Contes des Fées: The Literary Fairy Tales of France». *The Journal of Mythic Arts, 2000.*

—, «On Myth and Writing». The Journal of Mythic Arts, 2006.

YNDURÁIN, Francisco. *Galdós: entre la novela y el folletín.* Madrid: Taurus; 1970.

ZARANDONA FERNÁNDEZ, Juan Miguel. «La literatura artúrica española, ibérica e iberoamericana contemporánea: neomedievalismo cultural, literatura comparada y traducción literaria». Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes; 2007. (Edición digital a partir de *1616: Anuario de la Sociedad Española de Literatura General y Comparada*, 2006; XII:107-118.)

ZAVALA, Iris M. «Utopía y astrología en la literatura popular del setecientos: los almanaques de Torres Villarroel». Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes; 2009. (Edición digital del texto original, publicado en *Nueva Revista de Filología Hispánica*, 1984; 33:196-212.)

ZAZO JIMÉNEZ, Eduardo. «La crítica platónica de la poesía como crítica de la tradición oral». *Revista Tales*, 2011; 4:75-87.

PÁGINAS WEB

American Library Association
http://www.ala.org/

Anime News Network
https://www.animenewsnetwork.com/

Banned Books Week
http://www.bannedbooksweek.org/

Biblioteca Nacional Digital de Chile
http://www.bibliotecanacionaldigital.cl/bnd/612/w3-channel.html

Cantar de Mio Cid. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes
http://www.cervantesvirtual.com/bib/bib_obra/Cid/obra.shtml#1

Clarisel: base de datos de literatura de caballerías. Universidad de Zaragoza
http://clarisel.unizar.es/

Centro Virtual Cervantes. Álvaro Cunqueiro http://cvc.cervantes.es/actcult/cunqueiro/

DC Comics
https://www.dccomics.com/

El hobito argentino. Comentario sobre la traducción de *The Hobbit.* Departamento de Traducción Irreverente de la Universidad Autónoma de Númenor
http://uan.nu/dti/hobito.html

El Quijote interactivo de la Biblioteca Nacional
http://quijote.bne.es/libro.html

Electronic Beowulf Index and Guide
http://ebeowulf.uky.edu/

FilmAffinity España
https://www.filmaffinity.com/es/main.html

Fundación Centro de Estudios Vicente Blasco Ibáñez
http://www.blascoibanez.es/index.html

Grand Comics Database
https://www.comics.org/

Harry Potter Culture and Religion. The Controversy About Harry Potter in Public Schools
http://www.cesnur.org/recens/potter_06.htm

Heavy Metal Collection
https://archive.org/details/heavy-metal-magazine

Hemeroteca Digital. Biblioteca Nacional de España
http://www.bne.es/es/Catalogos/HemerotecaDigital/

Hemeroteca *ABC:* «Al ilustre Wells le responden los facciosos que ignoran dónde está García Lorca». *ABC*, edición Madrid, 14 de octubre de 1936, pág. 7
http://hemeroteca.abc.es/nav/Navigate.exe/hemeroteca/madrid/abc/1936/10/14

«Wells, en Madrid». *ABC*, 23 de abril de 1932
http://hemeroteca.abc.es/nav/Navigate.exe/hemeroteca/madrid/abc/1932/04/23

Hemeroteca BBC: BBC News. 'Satanic' Harry Potter books burnt. 31 de diciembre de 2001
http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/1735623.stm

Hemeroteca *La Vanguardia:* «El novelista inglés Mr. H. G. Wells visita al Presidente de la República». *La Vanguardia*, 21 de mayo de 1932, pág. 27
http://hemeroteca.lavanguardia.com/preview/1932/05/21/pagina-27/33195010/pdf

«El XIII Congreso Internacional de Pen Clubs». *La Vanguardia*, 22 de mayo de 1935, pág. 7
http://hemeroteca.lavanguardia.com/preview/1935/05/22/pagina-7/33145025/pdf

«Por fin los auténticos hobbits». *La Vanguardia*, 29 de junio de 1978, pág. 39
http://hemeroteca.lavanguardia.com/preview/1978/06/29/pagina-39/33726632/pdf

IMDb, Movies, TV and Celebrities
https://www.imdb.com/

Julio Verne, el más desconocido de los hombres http://www.jverne.net/

La Tercera Fundación
https://tercerafundacion.net/

Leopoldo Alas, Clarín. Cervantes Virtual
http://www.cervantesvirtual.com/bib/bib_autor/clarin/

Marvel Comics
https://www.marvel.com/comics

Oxford dictionaries
http://www.oxforddictionaries.com/es/definicion/ingles/muggle

Patrimonio Nacional. Real Biblioteca. Censura
http://realbiblioteca.es/index.php/intro-censura

Pepines. Catálogo de historietas de la Hemeroteca Nacional de México
http://www.pepines.unam.mx/

Pulp Artists
http://www.pulpartists.com

Romantic Circles. A Chronology of the life of Mary Wollstonecraft Shelley
http://www.rc.umd.edu/reference/chronologies/mschronology/chrono.html

SFE Encyclopedia of Science Fiction

http://sfencyclopedia.co.uk/fe.php

Tebeosfera
https://www.tebeosfera.com/

The Internet Speculative Fiction Database
http://www.isfdb.org/cgi-bin/index.cgi

The Official Website of C.S. Lewis
https://www.cslewis.com/uk/about-cs-lewis

The Pulp
http://www.thepulp.net/

The Pulp Magazines Project
http://www.pulpmags.org/database_pages/amazing_stories.html

University of Virginia Library
https://explore.lib.virginia.edu/exhibits/show/censored/walkthrough/cabell

World Public Library
http://www.worldlibrary.org/articles/patricia_pulling

nowtilus
www.nowtilus.com

BREVE HISTORIA de la...

FANTASÍA

Silvia Pato

Breve historia de la fantasía es un ensayo completo sobre el concepto y la historia de la de una disciplina que nadie puede pasar de largo.

La fantasía es una parte intrínseca del ser humano y en este libro veremos cómo nos acompaña desde antes de ser nombrada como Fantasía, siempre hemos necesitado mitos de creación y de destrucción provocados por seres diferentes a los humanos, los dioses y los demonios, entre unos y otros existe toda una variedad de seres que a veces están al nivel de los humanos y a veces poseen poderes o habilidades que los colocan en un plano que no siempre somos capaces de ver.

Sin embargo, no toda la fantasía son brujas, ogros, elfos, ni monstruos. A lo largo de estas páginas encontramos grandes clásicos que utilizan y reinventan estructuras fantásticas sin necesidad de seres no humanos. A través de estás paginas redescubrirá la historia del hombre desde la óptica de la fantasía y lo fantástico, sin desterrar el realismo mágico ni la ciencia ficción.

Adéntrese en nuestro mundo de aventuras que le llevará por todas las épocas y lugares de nuestro mundo.

